SPIELE | MULTIMEDIA | XBOX ONE & 360

XBG ONE GAMES

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-[illegible] MAGAZIN

01-02/16 Ausgabe 84

€ 4,90 Österreich € 5,50
Schweiz sfr 8,70; Benelux € 5,80

4 196196 604903 02

DOPPELPOSTER
Lara mal zwei!



HALO 5 IM TEST!
Das Warten hat ein Ende:
Der Edel-Shooter ist zurück!

FALLOUT 4
Wir testen das bombastische
Endzeit-RPG auf 6 Seiten!

STAR WARS
Über 10 Stunden gespielt:
Eine neue Action-Hoffnung?

CALL OF DUTY
Wir fliegen nach Santa Monica
und testen CoD: Black Ops 3!

FAR CRY PRIMAL
Mutige Idee, starkes Konzept:
Far Cry in der Steinzeit!

Rise of the Tomb Raider

Technisch vom Feinsten & ab sofort nur für eure Xbox:
Lara Crofts neuestes Abenteuer macht sie zur Legende!



ELITE-CONTROLLER
- Detailliertes Special plus Test
- Ist er seine 150 Euro wert?
- Wie gut ist die Hardware?
- Was taugt die Elite-App?
- Alle Features genau erklärt!

IM TEST: ASSASSIN'S CREED | PREVIEW: BATTLEBORN & DEUS EX

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN



WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**



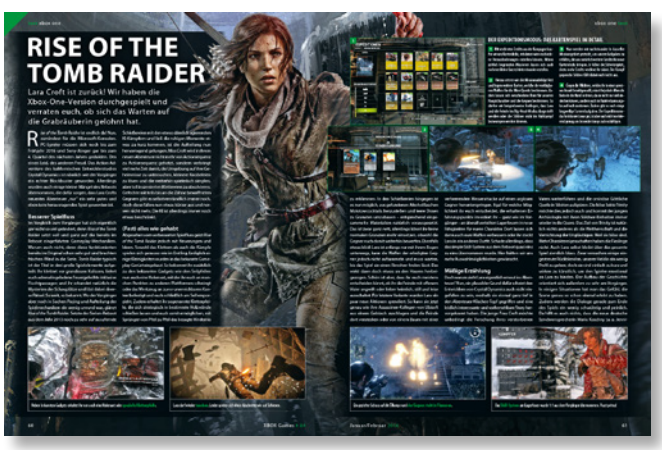
HERBST-FALLOUT

Wenn die Blätter vom Baum fallen, verziehen sich die Videospieler dieser Welt meist vor ihre bevorzugte Gaming-Maschine und gehen so schnell nicht wieder vor die Türe. Nicht etwa wegen des nasskalt-ungemütlichen Wetters, sondern weil – typisch Herbst – unfassbar viele Spiele auf uns losgelassen werden. Bereits in unserer Preview-Strecke ist die Hitdichte bemerkenswert groß: ***Far Cry Primal*** katapultiert die zuletzt etwas angestaubte Open-World-Actionserie mit einer verdammt mutigen Idee ab in die Steinzeit, *Battleborn* hat uns redaktionsweit mit seinem Spielspaß überrascht, *Just Cause 3* dürfte ebenfalls eine echte Gaudi-Granate werden, zu *Star Wars: Battlefront* müssen wir eigentlich nichts mehr sagen (möchten aber gerne über unsere umfangreichen Spieleindrücke schreiben!) und das Einzige, was uns an *Deus Ex: Mankind Divided* ärgert, ist dessen jüngste Release-termin-Verschiebung auf den 23. August 2016. Das … tut weh …



Betrachtet eure Freizeit als verplant

Keine Schmerzen bereitet dafür unser Review-Bereich. Über 40 (!) Seiten Tests haben wir für euch in dieser XBG Games zu bieten – und das zu „Kleinigkeiten" wie *Halo 5*, *Assassin's Creed: Syndicate*, *Call of Duty: Black Ops 3*, *Fallout 4*, *Need for Speed*, *Rock Band 4*, *Skylanders: Superchargers* und selbstverständlich ***Rise of the Tomb Raider***. Laras neuestes Abenteuer hat uns begeistert! Vor allem die technische Umsetzung zeigt überdeutlich, was für eine Hardwaregranate die Xbox One eigentlich ist und was sie leisten kann. Außerdem dürft ihr sofort loslegen – PC-Spieler müssen sich noch bis Anfang 2016, PS4-Gamer sogar noch bis Ende 2016 gedulden, bevor sie mit Miss Croft an den Start gehen können. Außerdem haben wir einen der kostbaren Elite-Controller ergattert – und für euch mehrere Tage lang auf Herz, Nieren, Paddles, Schaltkreise und Analogsticks getestet. Das Ergebnis präsentieren wir euch in unserem dicken Test-Feature! ***(BK)***



Und nun: Viel Spaß beim Lesen & Zocken!
Euer XBG-Team

INHALT

Previews vom Feinsten, Tests vom Feinsten, Hardware vom Feinsten … Inhalt vom Feinsten!

rubriken

Gamewatch	10
Gerüchteküche	9
Heftvorschau	106
Impressum	106
Leserbriefe	94
News	6
Out of the Box	13
So testen wir	38
Spiele-Index	96
XBG im Abo	93

preview

Battleborn	20
Deus Ex: Mankind Divided	24
Far Cry Primal	14
Just Cause 3	28
Star Wars: Battlefront	30

special feature

Xbox-One-Elite-Controller	34

Zum Redaktionsschluss ist er fast überall ausverkauft, wir konnten trotzdem einen ergattern – und testen das gute Stück von der Hardware bis zur seiner App im Detail!

poster

Rise of the Tomb Raider	51

Lara Croft ist zurück – und das erst mal exklusiv auf der Xbox! Wir feiern mit einem Doppelposter.



FAR CRY PRIMAL



Das kam unerwartet! Nein, nicht die Ankündigung eines frischen *Far Cry* – die Serie hat nach wie vor sehr viel Zugkraft und noch mehr Fans. Aber das versprochene **Steinzeit-Setting** ist echt was Neues!

Seite 14

BATTLEBORN



Wer *Battleborn* jetzt noch nicht auf der Karte hat, sollte das tunlichst ändern – gerade auf Freunde von Titeln wie *Borderlands* wartet hier eine echte **Spielspaßgranate in spe.**

Seite 20

STAR WARS: BATTLEFRONT



Das Spiel zum Film zum Hype zum Erwachen der Macht! Über mangelnde Aufmerksamkeit kann sich EAs designierter Mega-Shooter nicht beschweren – wir haben ihn **umfangreich gezockt!**

Seite 30

RISE OF THE TOMB RAIDER



Ein ganzes Jahr – so viel früher dürfen sich Xbox-Spieler mit Lara Croft in neue Abenteuer stürzen, bevor auch die Playstation-Zocker zum Zug kommen. Wirklich ungewöhnlich in unserem mittlerweile verdammt schnelllebigen Videospiele-Markt! Wir haben sämtliche neuen Gräber erforscht, Laras Aufstieg zur Legende erlebt und präsentieren euch den Test ab … **Seite 60**

HALO 5



Die Wartezeit ist vorbei, **der Master Chief kehrt endlich zurück** – und er bringt ein paar Freunde mit! Ob auch wir und ihr zu diesem erlesenen Kreis gehören, überprüfen wir ab … **Seite 40**

FALLOUT 4



Bethesda zündet die Bombe, der Spieler strahlt, wie lange ist die Halbwertszeit dieses Monster-Rollenspiels? Wortwitz über Wortwitz rund um die **nukleare Postapokalypse** findet ihr ab … **Seite 80**

test xbox

Assassin's Creed: Syndicate	64
Call of Duty: Black Ops 3	76
Divinity: Original Sin – Enhanced Edition	86
Fallout 4	80
Halo 5	40
Lego Dimensions	74
NBA 2K16	49
NBA Live 16	48
Need for Speed	44
Rise of the Tomb Raider	60
Rock Band 4	68
Skylanders: Superchargers	70
The Book of Unwritten Tales 2	72
Tony Hawk's Pro Skater 5	59
Transformers: Devastation	50
WWE 2K16	46

test download

Crimsonland	89
Gems of War	89
Laserlife	88
Pure Hold'em	88

test filme

Fear The Walking Dead	92
Halo: Fall of Reach	92
Jurassic World	90
Momentum	92
San Andreas	92
The Walking Dead: Staffel 5	91

NEWS

Die wichtigsten Neuigkeiten rund um das Thema Xbox 360, Videospiele & Gaming-Business

NEWSFLASH

Darksiders 2: Deathinitive Edition [dient als Vorbereitung auf *Darksiders 3*. Nordic Games ließ verlauten: „Das Remaster war eigentlich nur ein Weg, etwas Spotlight auf die Reihe zu werfen, die Community wiederzubeleben und einen besseren Startpunkt für *Darksiders 3* zu bekommen." Die Entwicklung des Nachfolgers wird das Studio Gunfire Games übernehmen, welches unter der Leitung von David Adams steht. Dieser ist einer der damaligen Mitbegründer von Vigil-Games, *Darksiders 3* kommt somit zurück in bereits bekannte Hände, die mit der Marke vertraut sind]

DayZ [wird erst im ersten Quartal 2016 einen Prototypen für die Konsolen bekommen. Hauptfach von Entwickler Bohemian Interactive ist immer noch die PC-Version. Dementsprechend müssen Konsolenspieler sich noch gedulden, denn ob der Prototyp überhaupt an die Öffentlichkeit weitergereicht wird, ist zu diesem Zeitpunkt noch unklar.]

Deus Ex: Mankind Divided [wurde von den Entwicklern Eidos Montreal und Square Enix ganze sechs Monate nach hinten verschoben. Fans der Reihe müssen sich noch bis zum 23. August gedulden, anstatt bis zum vorher angegebenen Februar 2016. Die zusätzliche Zeit soll für die Feinpolitur und zum umfangreichen Bugfixing des Spiels genutzt werden, um ein perfektes RPG-Erlebnis abzuliefern]

EA [spricht über die nächste Generation der Heimkonsolen. Blake Jorgensen, CFO von Electronic Arts, findet, dass die nächsten Konsolen mehr können sollten, als nur Games und Filme abzuspielen, schließlich werden die Konsolen, anders als zum Beispiel Smartphones, jahrelang unterstützt. Die Lösung hierbei wäre laut Jorgensen ein PC-ähnliches System, das mehrere Dinge auf einmal kann. Sollten Sony und Microsoft jemals von der Gamingbranche abrücken, so Jorgensen, könnten auch Apple und Google in diesem Bereich Wurzeln schlagen. EA stellt sich darauf jetzt schon ein und versucht, möglichst alle Spiele demnächst mit der gleichen Engine laufen zu lassen]

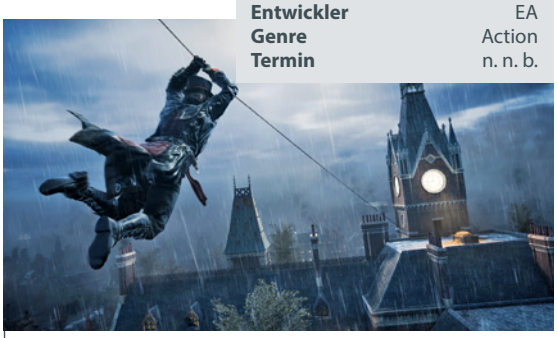
Fallout 4 [bricht Rekorde. Bereits wenige Tage nach Release wurden schon 12 Millionen Exemplare des Games ausgeliefert. Wie viele davon tatsächlich verkauft werden, ist natürlich unklar. Jedoch kann man allein aus diesen Zahlen auf einen möglichen Umsatz von bis zu 750 Millionen Dollar schließen. Ein weiterer gebrochener Rekord: Zum Launch hatte das neue *Fallout* 470.000 aktive Spieler auf Steam. Damit stößt es *GTA 5* vom lange verteidigten Thron. Und als wäre das immer noch nicht genug: Die Pipboy Edition ist die am schnellsten verkaufte Sammleredition aller Zeiten]

EA ARBEITET AN EINEM ACTION-TITEL

ONE Game im Stile von *Assassin's Creed*.

Hersteller	EA
Entwickler	EA
Genre	Action
Termin	n. n. b.

Patrick Soderlund, Executive Vice President von EA, ließ bereits im letzten Monat verlauten, dass es der Firma an einem richtigen Actionspiel im Stile eines *GTA*, *Batman* oder *Assassin's Creed* fehle. Abwechslung zu *FIFA* und Co. muss her: Um das Portfolio – anstatt ständiger Shooter, Renn- und Sportspiele – mit Actiontiteln aufzustocken, holt sich EA auch Jade Raymond mit ins Boot. Die jahrelange Produzentin der *Assassin's Creed*-Reihe soll das Projekt leiten, welches in den neuen Motive Studios in Montreal entstehen soll.



EA will was vom Kuchen: ***A.C. Syndicate*** ist der neue Teil der Ubisoft-Erfolgsreihe.

DARK SOULS 3

Hersteller	Bandai Namco
Entwickler	FromSoftware
Genre	Rollenspiel
Termin	12. April 2016

ONE Zwei Special Editions für Sammler



Wie viel Sammler für die **Prestige Edition** zahlen müssen, ist noch unklar.

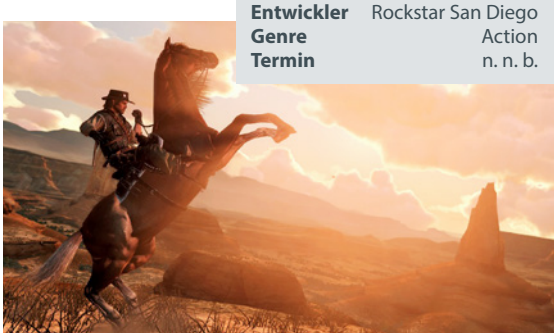
Am 12. April 2016 erscheint die lang ersehnte Fortsetzung der *Dark Souls*-Reihe. Für Fans und Sammler gibt es nun gleich zwei verschiedene Sammlereditionen zum Vorbestellen: Die Prestige und die Collector's Edition. Beide enthalten ein Artbook, ein Steelcase, den Soundtrack, drei Aufnäher sowie eine Karte. Einen Unterschied gibt es bei der Sammelfigur. Die Prestige Edition beinhaltet eine 40 Zentimeter große Figur des Aschefürsten, bei der Collector's Edition ist es eine 25 Zentimeter große Ritter-Statue.

RED DEAD REDEMPTION

ONE Dank Lizenzen nicht abwärtskompatibel

Hersteller	Rockstar Games
Entwickler	Rockstar San Diego
Genre	Action
Termin	n. n. b.

Besser gesagt dank fehlender Lizenzen, denn Microsoft besitzt diese leider nur für die Veröffentlichung auf der Xbox 360. Diese müssen, so Partner Group Program Manager Richard Irving, bei jedem Spiel neu aufgesetzt werden; je nach Spiel dauert dies mehr oder weniger lang. Im Falle der vielen Sportspiele zum Beispiel müsste man zuerst jeden Spieler und jedes Team neu lizenzieren lassen – ein zeitaufwendiges Unterfangen. Auf xbox.uservoice.com kann weiterhin für Spiele gevotet werden, die auch auf der Xbox One genossen werden wollen.

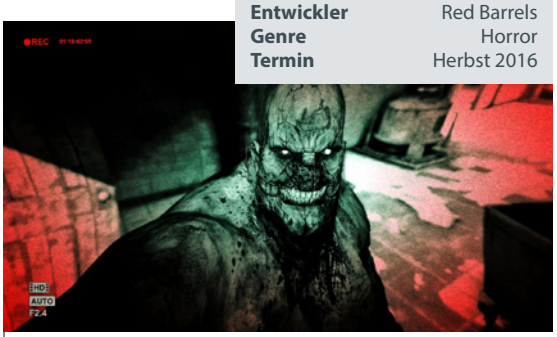


Fans, die den **Western** auch auf der Xbox One spielen wollen, müssen sich gedulden.

OUTLAST 2 BESTÄTIGT

ONE Horrorgame kommt im Herbst 2016.

Hersteller	Red Barrels
Entwickler	Red Barrels
Genre	Horror
Termin	Herbst 2016



Ein Wiedersehen muss nicht sein. Der **Haupt-Todesgrund**: Chris Walker.

Freut euch, liebe Gruselfans da draußen, denn ab Herbst nächsten Jahres kommt der zweite Teil des Schockers *Outlast* auf den Markt. Und laut Entwicklerstudio Red Barrels wird es eines der schlimmsten seiner Art. Anders als schon angekündigt, wird der zweite Teil nicht im Mount Massive Asylum spielen. Mitbegründer Phillippe Morin bestätigt in einem Interview, dass die Entwickler andere schaurige Pläne und Ideen haben, die sie ausprobieren möchten. Dennoch werde man irgendwann wieder zum Mount Massive zurückkehren. Thematisch dreht sich das Game diesmal laut Trailer mehr um Religion, wie ein umgedrehtes brennendes Kreuz vermuten lässt. Laut Entwickler soll *Outlast 2* „... die Spieler an ihre Grenzen, an den Rand ihres Glaubens und ihres Verstands bringen und sie an einen Ort treiben, an dem verrückt werden die einzig vernünftige Lösung ist." Schon in Teil eins durften wir uns über viele dunkle Ecken, plötzlich von der Decke fallende Leichen und jede Menge Grausamkeiten freuen. Ob uns auch der allseits beliebte Verfolgungsfettsack, auch Walker genannt, wieder beehren wird, ist unklar. Aber spätestens wenn wir uns wieder in einem Spind verstecken und das vertraute rasselnde Geräusch den Gang hinunterschallt, werden wir es wissen.

MIRROR'S EDGE CATALYST

ONE Release um drei Monate verschoben.

Hersteller	EA
Entwickler	EA Digital Illusions
Genre	Action
Termin	24. Mai 2016



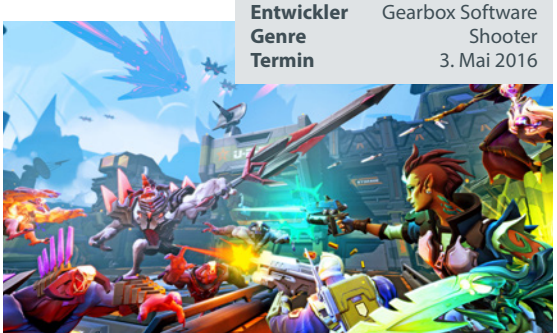
Mit Faith könnt ihr in die „City of Glass" zurückkehren und wieder **Bote** sein.

Fans von Faith und ihren eleganten Parcours-Künsten müssen noch eine Weile länger auf *Mirror's Edge Catalyst* warten. Erst am 24. Mai statt am 26. Februar kann wieder als Runner über Dächer und Abgründe gesprungen werden. Producer Sara Jansson möchte mit den drei Monaten zusätzliche Entwicklungszeit sicherstellen, dass das neue Spiel möglichst unterhaltsam, eindrucksvoll und unvergesslich für die Fans wird. Und das benötigt laut Jansson einfach etwas mehr Zeit.

BATTLEBORN

ONE Erscheint erst im kommenden Jahr.

Hersteller	2K Games
Entwickler	Gearbox Software
Genre	Shooter
Termin	3. Mai 2016



Bis zu **zehn Spieler** können sich mit verschiedenen Helden in 5vs5-Battles prügeln.

Battleborn wird erst ab dem 3. Mai 2016 über die europäischen Ladentheken gehen. Das gab der Präsident von Take-Two, Karl Slatoff, nun bekannt. Einen Grund für die knapp drei Monate mehr Wartezeit hat er dabei jedoch nicht genannt. Welche Auswirkungen die zusätzliche Zeit auf den kompetitiven Multiplayer-Shooter hat, bleibt abzuwarten, ebenso ob die Macher der *Borderlands*-Reihe mit *Battleborn* die Herzen der Mehrspieler-Schießereien-Fans im Sturm erobern können.

NEWSFLASH

Forza Motorsport 6 [bekommt nun auch Mikrotransaktionen. Hersteller Turn10 möchte eine Ingame-Währung einführen, sogenannte Tokens, die für Echtgeld gekauft werden können. Für diese können die Spieler dann Autos oder Mod-packs erstehen. Für 100 Tokens muss gerade mal ein knapper Euro auf den Tisch gelegt werden. Nettes Gimmick für Transaktionengegner: Die Anzeige dieses Features kann komplett in den Optionen des HUD-Menüs abgeschaltet werden]

John Hare [möchte mithilfe von Kickstarter 300.000 britische Pfund sammeln, um einen geistigen Nachfolger für seine Spiele *Microprose Soccer*, *Sensible Soccer* und *Sensible World of Soccer* zu kreieren. Dieser soll dann unter dem Namen *Sociable Soccer* im Dezember 2016 auf Xbox erscheinen]

Overwatch [bekommt eine Konsolenversion. Das gab Blizzard Anfang November im Zuge der Blizzcon bekannt. Erscheinen wird das Game für Xbox One und Playstation 4 am 21. Juni 2016. Crossplay wird es jedoch nicht geben, so Jeremy Craig, Senior Designer bei Blizzard. PC-Spieler hätten dann nämlich einen Vorteil gegenüber den Konsolenzockern. Unterschiede im Gameplay gibt es jedoch nicht]

Oxenfree [erscheint im Januar 2016. Das Gruselgame handelt von einer Gruppe von Teenies die – ganz klischeemäßig – alleine auf einer alten Militärinsel übernachten müssen. Zufälligerweise hat dieses Eiland eine düstere Vergangenheit, welche die Jugendlichen ganz aus Versehen ergründen und so das dunkle Geheimnis mit allen Konsequenzen erfahren]

Silent Hills [enttäuschte viele Fans zutiefst, als das Spiel kurz nach der Ankündigung komplett gecancelt wurde. Norman Reedus, Schauspieler und eigentliche Hauptrolle des Games, ebenfalls bekannt durch die TV-Serie *The Walking Dead*, zeigte sich in einem Interview ebenso deprimiert. Reedus meint jedoch: „Es gab so viele Ideen und coole kommende Geschehnisse, die umgeworfen wurden – ich kann mir nicht vorstellen, dass wir das nicht irgendwo wieder aufgreifen werden." Eine Zusammenarbeit von Guillermo del Toro und Hideo Kojima ist somit, zumindest nach dem Schauspieler, nicht ausgeschlossen. Ob das Spiel irgendwann noch in den Handel kommt, bleibt erst einmal abzuwarten]

The Park [wird die Xbox One Spieler ab dem ersten Quartal 2016 das Gruseln lehren. Schauplatz ist der Atlantic Island Themenpark. In diesem sucht ihr nach eurem Sohn Callum, während alles um euch herum euch langsam dem Wahnsinn verfällt. Funcom legte hierbei weniger Wert auf Action, sondern auf Storytelling. Das Ganze spielt in einer Umgebung, die eigentlich jeder mag, aber auch in gewisser Weise fürchtet. Im wahrsten Sinne eine Achterbahn der gruseligsten Gefühle]

Zombi [erhält nun auch Disc-Fassungen für PC und Konsolen. Erscheinen sollen diese laut Ubisoft am 21. Januar 2016. Mit dem Re-Release im vergangenen Sommer hat *Zombi* zusätzlich noch einige Nahkampfwaffen, kürzere Ladezeiten und eine schönere Optik spendiert bekommen]

WARREN SPECTOR KRITISIERT SPIELEINDUSTRIE

BIZ „Wenn ihr nur Filme machen wollt, verzieht euch bitte aus meinem Medium!"

Auf der diesjährigen PAX-Messe im australischen Melbourne hat sich Entwickler-Legende Warren Spector, unter anderem verantwortlich für das revolutionäre Rollenspiel *Deus Ex*, gegen Videospiele mit einer zu sehr im Zentrum stehenden Story ausgesprochen. Seiner Ansicht nach sind Titel wie etwa *Heavy Rain*, *The Walking Dead* oder auch *Uncharted* einfach nicht in der Lage, genug aus dem Medium Computerspiel und den damit verbundenen Möglichkeiten herauszuholen. Der große Pluspunkt von Spielen gegenüber Filmen, Serien und Comics sei die Interaktion mit der Welt und den darin enthaltenen Charakteren. Genau das ist in den gerade erwähnten Beispielen aber nur unzureichend gegeben. Vor allem die Playstation-Reihe *Uncharted* lege viel Wert auf Story und Charaktere, enttäusche in Sachen Interkation aber auf ganzer Linie. Auch wenn es in den Augen von Spector immer noch prima Spiele seien, hatte er für die Entwickler selbst mahnende Worte übrig: „Wenn ihr einfach nur zeigen wollt, wie clever ihr seid, dann verzieht euch bitte zügig aus meinem Medium und macht stattdessen Filme statt Videospiele!"



Seit Jahrzehnten eine Persönlichkeit in der gesamten Branche: **Warren Spector**.

ACTIVISION BLIZZARD KAUFT MACHER VON CANDY CRUSH

BIZ Teurer als *Star Wars*: Activision kauft die wohl exklusivsten Süßigkeiten der Welt.



Casual pur, druckt Geld am laufenden Band: *Candy Crush* ist ein echtes Phänomen.

Es ist der bislang größte Deal in der Geschichte der Videospielbranche: Für rund 5,9 Milliarden US-Dollar hat Activision Blizzard den Entwickler King Digital Entertainment und alle damit verbundenen Marken aufgekauft. Das vergleichsweise kleine Studio ist eines der führenden Unternehmen in der Produktion von Spielen für Smartphones, Facebook und Windows 10. Das wohl bekannteste Spiel aus dem Portfolio von King Digital Entertainment dürfte *Candy Crush* sein. Mit diesem beispiellosen Deal hat sich Activision Blizzard seinen Weg ins hart umkämpfte Geschäft der Smartphone-Games teuer erkauft. Nur mal zum Vergleich: Das komplette *Star Wars*-Franchise kostete Disney bei der Übernahme im Jahr 2012 nur knappe vier Milliarden Dollar. Riccardo Zacconi, Firmengründer von King Digital Entertainment, gab darüber hinaus bekannt, dass sein Studio weiterhin unabhängig arbeiten werde – nun allerdings unter der Schirmherrschaft von Activision Blizzard. Ob sich der Branchenriese mit diesem Schritt langsam aus der großen Spieleentwicklung zurückziehen möchte – ähnlich wie Konami – wurde bislang nicht bekannt gegeben.

GAMES TV 24: DIE VIDEO-APP FÜR GAMER!

VERFÜGBAR AUF ALLEN WICHTIGEN PLATTFORMEN!

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. GamesTV 24 gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

GAMES TV 24

MAD-MAX-GEWINNSPIEL

GLÜCKWUNSCH! WIR SCHICKEN DEN GUTEN MAX ZU EUCH NACH HAUSE!

In der letzten Ausgabe durften wir euch ein feines, kleines Gewinnspiel zur Blu-ray-Veröffentlichung des genialen *Mad Max: Fury Road* präsentieren. Offenbar gibt es viele Endzeitfans unter unseren Lesern – ihr habt uns förmlich die Tür eingerannt! Die Preisfrage lautete: In welchem Film aus dem Jahre 2012 ist der Mad-Max-Darsteller Tom Hardy ebenfalls und fast durchgehend mit Maske zu sehen?

Die korrekte Antwort lautet: „The Dark Knight Rises"!

Die Pakete, bestehend aus einer Mad-Max-Kappe, einem Fury-Road-T-Shirt und natürlich dem fantastischen Film auf Blu-ray, gehen an:

- **Robin Siedschlag**
- **Ole Reiss**
- **Michaela Hornried**



GERÜCHTEKÜCHE

Wir bitten euch zu Tisch: Heiß servierte Halbwahrheiten, Spekulationen und Luftblasen …

EIN NEUES LEGACY OF KAIN?



Laut Michael Brinker, Senior Designer bei Crystal Dynamics, stehen die Chancen **50:50**.

Hersteller	Eidos
Genre	Action
Wahrscheinlichkeit	50%

MASS EFFECT ANDROMEDA



Name des **Helden** herausgefunden: Viele Hinweise deuten auf den Namen Rider/Ryder hin.

Hersteller	Bioware
Genre	Rollenspiel
Wahrscheinlichkeit	90%

TEKKEN 7



Kommt das **Beat 'em Up** auch auf die Xbox One – eine Überraschung zum 20. Geburtstag der Reihe?

Hersteller	Bandai Namco
Genre	Beat 'em Up
Wahrscheinlichkeit	70%

NOCH MEHR SELTSAME INFOS

System Shock [bekommt nach 21 Jahren nach Ersterscheinung ein Remake für die heimische Konsole. Dafür holt sich Night Dive unter Firmengründer Stephen Kick sogar alte Mitarbeiter des eigentlichen Entwicklers, die Lookin Glass Studios, mit ins Boot. Bei der Umsetzung soll der ehemalige Concept Artist Robert Waters behilflich sein. Gleichzeitig wurden Gespräche über ein mögliches *System Shock 3* bekannt. Aufgrund fehlender Ressourcen müsste dies jedoch, falls diese Idee umgesetzt werden sollte, bei einem Dritt-Entwickler in Auftrag gegeben werden]

Rocket League [ist eines der beliebtesten Spiele 2015 – zumindest bei Steam und auf der Playstation 4. Das Autoball-Game bekommt nun womöglich einen Xbox-Ableger. Zumindest hat der CEO und Studio Director Dave Hagewood gegenüber Red Bull geäußert, dass alle Plattformen in Betracht gezogen werden und es zu einem „gewissen" Zeitpunkt einige Ankündigungen geben könnte. Hagewood hofft – so wie wohl alle Fans des Games mit Xbox –, dass dieser Zeitpunkt noch vor Ende des Jahres sein wird]

Metal Gear Solid [begeistert erst seit zweieinhalb Monaten mit dem fünften Teil der Reihe. Laut der japanischen Nikkei ist das für Konami kein Hindernis und vielleicht auch Grund, um jetzt schon Gespräche über den Nachfolger zu führen. Unklar ist jedoch, ob Hideo Kojima in das Projekt einbezogen wurde. Dieser befindet sich nämlich momentan im verdienten Urlaub. Auf einen Releasetermin müssen Fans des Pappkarton-Meisters ebenso noch warten]

SEGA [überlegt, wie sich die *Shenmue*-Reihe vor dem Release des dritten Teils möglichst bekannt machen lässt. Hierfür will der Konzern die beiden Vorgänger erneut veröffentlichen. Zu welchem Zeitpunkt das geschieht, wollte der Produzent aber nicht sagen]

Shenmue 3 [bekommt wahrscheinlich doch eine Xbox-One-Version. In einem Interview mit Dual Shockers ließ *Shenmue*-Schöpfer Yu Suzuki auf die Frage, ob im vergangenen Jahr schon mit Microsoft geredet wurde, verlauten, dass er die Antwort ganz unserer Fantasie überlasse. Die Hauptfrage ist also nicht ob, sondern wann sich die Xbox-Spieler darauf freuen dürfen]

Star Wars Battlefront [könnte einen oder sogar mehrere Nachfolger erhalten, so Blake Jorgensen, CFO von EA auf einer Konferenz in San Francisco. Hierbei sollen sich die Spiele unüblicherweise aber nie direkt nach den Filmen richten, Letztere seien laut Jorgensen nur das hintergründige Fundament der Games]

GAMEWATCH

Wissen, was wann gespielt wird: Die wichtigsten Xbox-Entwicklungen im Überblick

IN ENTWICKLUNG

	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Update	Adrift	nein/ja	Adventure	505 Games	1. Quartal 2016
	Animusic: The Video Game	ja/ja	Musikspiel	Microsoft	2015
	Ark: Survival Evolved	nein/ja	Adventure	Studio Wildcard	Juni 2016
Review	Assassin's Creed: Syndicate	nein/ja	Action	Ubisoft	23. Oktober 2015
	Assetto Corsa	nein/ja	Rennspiel	505 Games	2016
Preview	Battleborn	nein/ja	Action	2K Games	3. Mai 2016
	Below	nein/ja	Adventure	Microsoft	2015
	Beyond Good and Evil 2	nein/ja	Adventure	Ubisoft	n.n.b.
	Bloodstained: Ritual of the Night	nein/ja	Adventure	Inti Creates	März 2017
	Call of Cthulhu	nein/ja	Adventure	Focus Home Interactive	n.n.b.
Review	Call of Duty: Black Ops 3	nein/ja	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015
Update	Cobalt	ja/ja	Action	Mojang	Februar 2016
	Crackdown 3	nein/ja	Action	Microsoft	3. Quartal 2016
	Cuphead	nein/ja	Jump & Run	Studio MDHR	2016
	Cyberpunk 2077	nein/ja	Rollenspiel	CD Project Red	n.n.b.
Update	Dark Souls 3	nein/ja	Rollenspiel	Bandai Namco	12. April 2016
	Dead Island 2	nein/ja	Action	Deep Silver	2016
	Deadly Premonition 2	n.n.b./n.n.b.	Adventure	n.n.b.	n.n.b.
Preview	Deus Ex: Mankind Divided	nein/ja	Action	Square Enix	23. August 2016
	Deux Ex (neues Spiel 2)	nein/ja	Action	Square Enix	n.n.b.
	Dishonored 2	nein/ja	Action	Bethesda	2. Quartal 2016
Review	Divinity: Original Sin – Enhanced Edition	nein/ja	Rollenspiel	Larian Studios	27. Oktober 2015
	Doom	nein/ja	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016
Update	Earthlock: Festival of Magic	nein/ja	Rollenspiel	Snowcastle Games	2016
	Edge of Twilight	ja/nein	Adventure	Fuzzyeyes Limited	n.n.b.
Neu	Elex	nein/ja	Rollenspiel	Piranha Bytes	2017
	Experience 2 (Arbeitstitel)	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
	Fable Legends	nein/ja	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2015
Review	Fallout 4	nein/ja	Rollenspiel	Bethesda	10. November 2015
Preview	Far Cry Primal	nein/ja	Action	Ubisoft	23. Februar 2016
	Final Fantasy XV	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	2016
	For Honor	nein/ja	Action	Ubisoft	n.n.b.
	Game 4 (Arbeitstitel)	nein/ja	n. n. b.	The Behemoth	n.n.b.
Neu	Game of Thrones: The Ice Dragon	ja/ja	Adventure	Telltale Games	17. November 2015
	Gears of War 4	n.n.b./ja	Action	Microsoft	4. Quartal 2016

BATTLEBORN



Es sieht so aus als würde sich da ein **Überraschungshit** anbahnen …

DARK SOULS 3



Nagelneuer Releasetermin, ab sofort **mit einem genauen Datum.**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED



Neeeeein! Der gute Adam schlägt jetzt **erst im August** diesen Jahres zu!

GAME OF THRONES: THE ICE DRAGON



Das große Finale steht zum Download parat – *The Ice Dragon*!

	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
	Get Even	nein/ja	Ego-Shooter	n.n.b.	2015
	Gigantic	nein/ja	Action	Microsoft	2015
	Guitar Hero Live	ja/ja	Geschicklichkeit	Activision	20. Oktober 2015
	Half-Life 3	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Valve	n.n.b.
Review	Halo 5: Guardians	nein/ja	Ego-Shooter	Microsoft	27. Oktober 2015
	Halo Wars 2	nein/ja	Strategie	Microsoft	4. Quartal 2016
Update	Hellraid	ja/nein	Action	Techland	n.n.b.
Update	Hitman (Teil 6)	nein/ja	Action	Square Enix	11. März 2016
Update	Homefront: The Revolution	nein/ja	Ego-Shooter	Crytek	2. Quartal 2016
Update	Hunt: Horrors of the Gilded Age	nein/ja	Action	Crytek	2016
	Inside	nein/ja	Jump & Run	Playdead	2015
	Ion	nein/ja	Simulation	RocketWerkz	n.n.b.
Preview	Just Cause 3	ja/ja	Action	Square Enix	1. Dezember 2015
	Kingdom Come: Deliverance	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	n.n.b.
	Kingdom Hearts 3	nein/ja	Rollenspiel	Square Enix	n.n.b.
Review	Lego Dimensions	ja/ja	Adventure	Warner Bros.	1. Oktober 2015
Update	Lego Marvel's Avengers	ja/ja	Adventure	Warner Interactive	28. Januar 2016
Neu	Lords of the Fallen 2	nein/ja	Rollenspiel	CI Games	2017
	Mafia 3	nein/ja	Action	2K Games	2016
	Marc Ecko's Getting Up 2	nein/ja	Action	n.n.b.	n.n.b.
	Mass Effect: Andromeda	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016
Update	Mighty No. 9	ja/ja	Action	Comcept	12. Februar 2016
Update	Mirror's Edge: Catalyst	nein/ja	Action	Electronic Arts	26. Mai 2016
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	nein/ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	5. Februar 2016
Review	NBA Live 16	nein/ja	Sportspiel	Electronic Arts	1. Oktober 2016
Review	Need for Speed	nein/ja	Rennspiel	Electronic Arts	3. November 2015
	Nuclear Throne	nein/n.n.b.	Action	Vlambeer	2015
	Oddworld: Abe's Exodus (Remake)	n.n.b./n.n.b.	Jump & Run	n.n.b.	n.n.b.
Neu	Outlast 2	nein/ja	Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016
Neu	Overwatch	nein/ja	Ego-Shooter	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2016
Update	Pflanzen gegen Zombies: Garden Warfare 2	nein/ja	Strategie	Electronic Arts	23. Februar 2016
	Phantom Dust	nein/ja	Action	Microsoft	n.n.b.
Update	Quantum Break	nein/ja	Adventure	Microsoft	5. April 2016
	Recore	nein/ja	Adventure	Microsoft	2. Quartal 2016
	Resident Evil 0 HD Remaster	ja/ja	Action	Capcom	22. Januar 2016
	Resident Evil 2 Remake	nein/ja	Adventure	Capcom	n.n.b.
Review	Rise of the Tomb Raider	n.n.b./ja	Adventure	Square Enix	10. November 2015
Review	Rock Band 4	nein/ja	Geschicklichkeit	n.n.b.	6. Oktober 2015
	Sacrilegium	ja/nein	Action	Topware	n.n.b.
	Scalebound	nein/ja	Adventure	Microsoft	4. Quartal 2016
	Scivelation	nein/ja	Action	Topware	2015
	Sea of Thives	nein/ja	Adventure	Microsoft	n.n.b.

HITMAN



Ein Hitman **kommt nie zu spät.** Er erscheint immer dann, wenn er es will.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



Dauert noch ein bisschen, aber es kommt **mittlerweile Bewegung rein!**

MIGHTY NO. 9



Es hat eine gefühlte Ewigkeit gedauert, nun ist es endlich … **fast fertig.**

OUTLAST 2



Hervorragende Nachrichten für Horrorfans – es gibt einen **Nachfolger!**

	Spielename	360/One	Genre	Hersteller	Termin
Update	Sebastien Loeb Rally Evo	nein/ja	Rennspiel	PQube	29. Januar 2016
	Shadow Warrior 2	nein/ja	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016
	Shantae: Half-Genie Hero	ja/ja	Jump & Run	WayForward	2015
	Shaq Fu: A Legend Reborn	ja/ja	Beat 'em Up	Big Deez Productions	n.n.b.
Review	Skylanders: Superchargers	ja/ja	Adventure	Activision	25. September 2015
	Sleeping Dogs: Triad Wars	ja/ja	Action	Square Enix	4. Quartal 2015
	Sniper: Ghost Warrior 3	nein/ja	Action	Koch Media	2. Quartal 2016
	South Park: The Fractured but Whole	nein/ja	Rollenspiel	Ubisoft	n.n.b.
	Space Hulk: Deathwing	nein/ja	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016
Preview	Star Wars Battlefront	nein/ja	Action	Electronic Arts	19. November 2015
Neu	Steamworld Heist	nein/ja	Jump & Run	Image & Form	2015
	Storm	nein/n.n.b.	Ego-Shooter	n.n.b.	2017
	Stranger of Sword City	nein/ja	Rollenspiel	n.n.b.	2016
	Street Rod	ja/nein	Rennspiel	UIG	2015
	Subject 13	n.n.b./n.n.b.	Geschicklichkeit	n.n.b.	n.n.b.
	Superhot	nein/ja	Ego-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2015
	Syberia 3	nein/ja	Adventure	Anuman Interactive	2016
	Tekken 7	n.n.b./ja	Beat 'em Up	Bandai Namco	n.n.b.
	Tekken X Street Fighter	n.n.b./n.n.b.	Beat 'em Up	Bandai Namco	n.n.b.
	Terraria 2	n.n.b./n.n.b.	Rollenspiel	505 Games	n.n.b.
	The Chronicles of Riddick	n.n.b./n.n.b.	Action	Tigon Studios	n.n.b.
Neu	The Pillars of the Earth	nein/ja	Adventure	n.n.b.	2017
	The Technomancer	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016
	The Walking Dead	nein/ja	Ego-Shooter	505 Games	2016
	The Walking Dead: Michonne	ja/ja	Adventure	Telltale Games	n.n.b.
	Timesplitters Rewind	n.n.b./n.n.b.	Ego-Shooter	Fan-Projekt	n.n.b.
	Titanfall 2	nein/ja	Action	Electronic Arts	n.n.b.
	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	nein/ja	Action	Ubisoft	n.n.b.
	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	nein/ja	Action	Ubisoft	1. Dezember 2015
	Tom Clancy's The Division	nein/ja	Action	Ubisoft	8. März 2016
Review	Tony Hawk's Pro Skater 5	ja/ja	Sportspiel	Activision	29. September 2015
Update	Trackmania Turbo	nein/ja	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016
Review	Transformers: Devastation	ja/ja	Action	Activision	6. Oktober 2015
	Unravel	nein/ja	Jump & Run	Electronic Arts	1. Quartal 2016
	Vampyr	nein/ja	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017
Update	Warhammer 40.000: Eternal Crusade	nein/ja	MMORPG	n.n.b.	2016
Neu	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	nein/ja	Rollenspiel	Neocore Games	2016
Update	Warhammer: The End Times – Vermintide	nein/ja	Ego-Shooter	Fatshark	1. Quartal 2016
Neu	We Happy Few	nein/ja	Adventure	Compulsion Games	Juni 2016
	Whore of the Orient	nein/ja	Adventure	n.n.b.	2015
	Wonder Flick	nein/ja	Rollenspiel	Level 5	n.n.b.
Review	WWE 2K16	ja/ja	Sportspiel	2K Sports	30. Oktober 2015
	Yooka-Laylee	nein/ja	Jump & Run	PlayLogic Games	Oktober 2016

SEBASTIAN LOEB RALLY EVO



Wir sind bei einem **Anspieltermin** dabei – sieht gut aus mit dem Release.

STAR WARS BATTLEFRONT



Bereits jetzt fast halb so gut wie *Star Trek V*! **Hatemail** bitte an …

TONY HAWK'S PRO SKATER 5



Ein Stück Videospielgeschichte. Nur halt kein gutes …

WWE 2K16



Kurz nach *WWE 2K16* kommt auch das **WWE Network** nach Deutschland!

OUT OF THE BOX

Unsere besondere Ecke: Xbox-Spiele aus einem etwas anderen Blickwinkel

HIGHLIGHT/ENTTÄUSCHUNG DES MONATS

FALLOUT 4 IST SUPER, ABER NICHT SUPER-SUPER

Es gibt Spiele, da weiß man schon im Vorhinein, dass sie super und unbestrittene Referenzen im jeweiligen Genre darstellen werden – beziehungsweise meint man das zu wissen. Umso größer ist dann die Enttäuschung, wenn sich das Spiel als wesentlich weniger gut herausstellt als erhofft und erwartet. Wir gucken in deine Richtung, *Assassin's Creed 3*! Und dann gibt es da noch *Fallout 4*. Das postapokalyptische Abenteuer ist nämlich – wie im Test in dieser Ausgabe nachgelesen werden kann – richtig, richtig gut geworden und definitiv eines der besten Spiele des Jahres. Aber es ist trotzdem nicht sooo gut, wie wir uns das gedacht hätten, schließlich haben wir damit gerechnet, beim Spielen aus dem verklärten Grinsen gar nicht mehr herauszukommen. Somit haben wir es mit einem Titel zu tun, der im Grunde alle Erwartungen erfüllt, sich aber trotzdem wie eine Enttäuschung anfühlt. Hach, wir Videospieler sind aber auch ein seltsames Völkchen – es uns recht zu machen ist wahrlich nicht leicht!



ZIEMLICH HOHE ZAHL DES MONATS



HALO 5: GUARDIANS BRICHT SO ZIEMLICH ALLE REKORDE

Was ist grün, verkauft Konsolen und macht Microsoft reich? Die Antwort lautet natürlich: der Master Chief! Anlässlich des Releases von *Halo 5: Guardians* gibt es gleich mehrere Rekorde zu vermelden. So gelang es dem Weltraumabenteuer, in puncto Verkaufszahlen am Launchtag sämtliche Vorgänger in den Schatten zu stellen. Ohne genaue Verkaufszahlen zu nennen, verkündete Microsoft, dass man zum Release satte 400 Millionen Doller Umsatz verzeichnen konnte! Wenig überraschend war es auch der mit Abstand am meisten gespielte Titel auf Xbox Live, schon wenige Tage nach dem Launch konnte das Abenteuer stolze 21 Millionen Stunden vorweisen, welche Spieler zusammengenommen bereits im virtuellen Kosmos des Spiels verbracht hatten. Inzwischen dürfte die Zahl noch ungleich höher sein. Auch die Serie als Ganzes knackt einen Rekord, insgesamt brachte sie Microsoft nicht weniger als fünf Milliarden Dollar ein, in Zahlen: 5.000.000.000. Da sage noch einer, Xbox-Spieler seien *Halo*-müde!

ENDE EINER ÄRA DES MONATS

KOJIMA PRODUCTIONS' US-ABLEGER SCHLIESST DIE PFORTEN

Erst einmal: Entwarnung! Nein, Kojima Productions in Tokio gibt es noch immer, wenngleich es seit Juli dieses Jahres als Konami-internes Studio unter neuem Namen geführt wird und Kojima allem Anschein nach nicht mehr Teil der Abteilung ist … also zusammengefasst gibt es Kojima Productions Tokio doch nicht mehr. Meh. Aber egal, denn das war schon länger bekannt, heute geht es um eine andere Hiobsbotschaft. Und zwar gehört nun auch Kojima Productions in Los Angeles endgültig der Vergangenheit an. Das Studio, das sich hauptverantwortlich für *Metal Gear Online* zeigte, hat die Pforten dicht gemacht. Die Arbeit am Online-Modus des Agentenabenteuers soll aber unter neuer Leitung unverändert fortgeführt werden. Indes gibt es Hoffnung für jene, welche nicht bereit sind, Snake, Otakon und Co. für immer Lebewohl zu sagen: Angesichts von über fünf Millionen verkauften Einheiten von *The Phantom Pain* stellt Konami eine Fortsetzung in Aussicht – dann aber ohne Kojimas Beteiligung.



NOCH DEUTLICH HÖHERE ZAHL DES MONATS



ACTIVISION KAUFT DIE *CANDY CRUSH*-MACHER. ZEHNMAL.

Was ist bunt, klebrig, süchtig machend und macht Activision – kurzzeitig – arm? *Candy Crush*! Beziehungsweise das Entwicklerstudio King Digital Entertainment, das ab sofort unter der Ägide des Software-Giganten steht, der sich unter anderem dank *Skylanders* und *Call of Duty* sowie des Zusammenschlusses mit Blizzard vor einigen Jahren zum größten Videospieleherausteller der Welt emporgeschwungen hat. An und für sich keine große Geschichte, wohl aber wenn man hört, für welche Summe die Übernahme über die Bühne gegangen ist: 5,9 Milliarden Dollar. Wir wiederholen. Fünf. Komma. Neun. Milliarden. Dollar! Zum Vergleich: Microsoft ließ für die *Minecraft*-Macher Mojang 2,5 Milliarden Dollar springen, Facebook für das Studio hinter der VR-Brille Oculus Rift knapp zwei Milliarden Dollar und ein Brötchen mit Leberkäse und scharfem Senf aus unserem Essensautomaten im Büro kostet 1,60 Euro. Da hat man anschließend aber wenigstens mehr in der Hand als nur klebrigen Süßkram.

FAR CRY PRIMAL



Aus dem Himalaya in die Steinzeit: *Far Cry* wechselt das Setting und tauscht Maschinengewehr gegen Pfeil und Bogen. Ein Erfolgsrezept?



Auch ohne moderne Argumentationsverstärker auf Bleibasis gibt es Konflikte auszufechten: **Die Urzeitwelt Oros** ist schließlich ein hartes Pflaster – Kämpfe zwischen Clans werden brutal geführt.

Wir hatten uns ja schon fast gewundert, dass Jahresupdate-Experte Ubisoft nicht den Weg eines *Assassin's Creed* geht und beginnend mit Teil vier ab sofort jeden Winter ein neues *Far Cry*-Spiel auf den Markt wirft. Mit ein paar Monaten Verspätung ist es im Februar dann aber doch so weit. Apropos *Assassin's Creed*: Auch gestaltungstechnisch orientieren sich die Entwickler anscheinend an den Meuchelmörder-Ausflügen und wechseln mit *Far Cry Primal* die zeitliche Epoche: Von der Gegenwart geht es ab in die Steinzeit! Wir übernehmen die Kontrolle über Takkar, seines Zeichens Jäger und – wie es die Heldenlogik verlangt – einziger Überlebender seiner Jagdgruppe. Auf sich alleine gestellt, muss er in der Spielwelt Oros, in der das Gesetz des Stärkeren bestimmt, wer lebt und wer stirbt, seinen Mann stehen. Das klingt deutlich weniger komplex als die von zahlreichen Figuren getragenen, mittels ausufernder Dialoge vorangetriebenen und oftmals mit politischen Aspekten und Sozialkritik spielenden Handlungen der Vorgänger. An und für sich passt das ja auch in das urzeitliche, von einfachen Emotionen bestimmte Setting; trotzdem versprechen die Entwickler eine spannende Handlung voller interessanter Figuren. Nur allzu viel darüber hinaus haben sie im Rahmen der Ankündigung noch nicht verraten. So oder so scheint es, als würde die Spielwelt ohnehin wieder einmal die eigentliche Hauptrolle im Abenteuer einnehmen. Oros verspricht, die stets toll gestalteten Gebiete der Vorgänger durch den Fokus auf die rohe, unberührte Natur der Areale noch einmal zu übertrumpfen. Mammutwälder, kaum bewachsene Taiga, gefährliche Sumpfgebiete und mehr sollen garantieren, dass für ordentlich Abwechslung gesorgt ist. *Far Cry,* so die Entwickler, versetzte die Spieler schon bisher stets in die Grenzgebiete der menschlichen Zivilisation; mit *Primal* wollen sie nun ihre Interpretation des Ursprungs dieses Grenzgebiets gestalten. Bleibt bloß zu hoffen, dass dieses löbliche Unterfangen nicht durch das serientypische Übermaß an Sammelobjekten und sich wiederholende Aufgabenstellungen zunichte gemacht wird. Generell verändert sich am zugrunde liegenden Spielprinzip der Reihe auch mit *Far Cry Primal* nämlich nichts: Noch immer werden wir als einsamer Protagonist in eine riesige Welt geworfen, die wir aus der Ego-Perspektive erforschen und in der wir uns nach und nach zurechtfinden, für andere Figuren Aufträge erledigen und uns schlussendlich vom Gejagten zum Jäger entwickeln – diesmal im



Viel Haut, viel Haar, viel Held: In *Far Cry Primal* schlüpfen wir in die steinzeitliche Rolle **des erfahrenen Jägers Takkar.**

WAS BLEIBT GLEICH, WAS ÄNDERT SICH?

Auch wenn *Far Cry Primal* 12.000 Jahre in der Zeit zurückreist, weist es doch etliche Ähnlichkeiten zur Gegenwart des vierten Teils auf.

RÜSSELPARADE



Anstatt auf Mammuts trifft man in *Far Cry 4* auf Elefanten, auf denen man bei Bedarf durch die Gegend reiten kann. Aber auch ohne Behaarung: Dickhäuter bleibt nun einmal Dickhäuter!

SPIEL MIT DEM FEUER



12.000 Jahre nach *Far Cry Primal* hat der Mensch das Feuer endgültig gezähmt und fackelt damit fleißig und ziemlich großflächig unberührte Natur ab. Yay, Gesellschaftskritik!

HEIMWERKER



In *Primal* wird das bisher sehr simple Crafting-System der Reihe, bei dem man einfach Tierfelle sammeln musste, vermutlich deutlich ausgebaut – definitiv ein wichtiger Schritt!

TIERFREUND



In den Shangri-La-Abschnitten – die bereits ein wenig an *Primal* erinnern – befehligen wir virtuos einen Tiger. Wir vermuten einen ähnlichen Ansatz auch für den Urzeit-Trip.

JÄGERMEISTER



Wer will, kann dank Pfeil und Bogen, Tierködern und dem praktischen Allzweck-Messer bereits Teil vier über weite Teile genauso spielen wie Urururururururururururururururopi anno dazumal.

LAGERKOLLER



Prinzipiell unterhaltsam bisher aber etwas zu ausufernd und durch das nicht perfekte Waffenhandling manchmal nervig waren die Lagereroberungen. In überarbeiteter Form gibt's sie auch in *Primal*.

Genauso gibt es aber zahlreiche Elemente, welche in der historischen Urzeit vermutlich auch der spielerischen Vergangenheit angehören.

KLETTERMAXE



Auch in *Primal* werden wir wahrscheinlich irgendwo hochklettern müssen, um die Karte aufzudecken – aber wohl nicht auf Türme, sondern auf Bäume oder andere natürliche Erhebungen.

WAFFENMEISTER



Nicht unbedingt die größte Stärke des Spiels, nahmen Schießereien mit Maschinengewehr und Co. bisher eine wichtige Rolle ein. Nur mit Bogen wohl bedingt *Primal*-tauglich.

FREI WIE EIN VOGEL



Wenn die Entwickler nicht einen auf Gandalf machen und Takkar auf Riesenvögel setzen, bleiben wir diesmal wohl am Boden. Fliegende Mammuts fänden wir aber ziemlich cool!

LANDSTRASSENRASER



Vermutlich werden wir in *Far Cry Primal* auf den Rücken von Tieren die Welt bereisen – Autos wären doch ein wenig unpassend. Außer, das Problem wird wie bei Familie Feuerstein gelöst.

CLASH OF CULTURES



Far Cry verband bisher stets auf gelungene Art und Weise unberührte Natur mit Errungenschaften der modernen Zivilisation – jetzt heißt's: Natur pur! Denken wir zumindest.

GELD REGIERT DIE WELT



In einer Welt, in der Geld noch nicht erfunden ist, wäre ein Währungssystem unpassend. Ob wir trotzdem Handel treiben werden? Oh, oder hören wir da etwa „Mikrotransaktionen"?



Smile, Smilodon! **Die Fauna der Spielwelt ist tödlich** – wer überleben will, muss sich ihr mutig stellen und stets wachsam sein.

wahrsten Sinne des Wortes. Als ausgebildeter Jäger hat Takkar den Helden-Vorgängern der Serie natürlich einiges voraus, Auseinandersetzungen mit wilden Bestien sollen ergo eine deutlich größere Rolle einnehmen als bisher. Wenn wir gegen Mammuts oder Säbelzahntiger antreten, soll sich das also nicht mehr wie das Abarbeiten einer Liste anfühlen. Wo wir früher Nashorn, Bär und Co. erlegten, um uns aus deren Fell lediglich größere Brieftaschen oder Munitionsbeutel zu bauen, soll das Crafting diesmal deutlich variantenreicher und wichtiger für das Spielgefühl ausfallen. Wie genau die Basteleien aussehen werden, wurde noch nicht verraten, wohl aber, dass wir ab sofort für die Erstellung all unserer Waffen selbst verantwortlich sind. Das führt uns zu einer weiteren, durch das neue Setting bedingten Veränderung: Die riesige Waffenauswahl der Vorgänger ist Geschichte, ab sofort beschränken wir uns mit Todbringern wie Pfeil und Bogen, Steinmesser, Speer und Co. auf essenzielle Jagdutensilien, ergänzt um unsere Fähigkeiten als Fährtenleser und Fallensteller. Die teils ausufernden Schießereien der Vorgänger, bei denen wir etwa Camps einnehmen oder unser eigenes gegen feindliche Angriffe verteidigen mussten, gehören in ihrer bisherigen Art damit wohl auch der Vergangenheit an. Nicht die schlechteste Entwicklung – diese Passagen war bisher nur bedingt die Stärke der Reihe. Das heißt jedoch nicht, dass wir ab sofort nur noch gegen tierische Widersacher in den Kampf ziehen: Wir befinden uns in einer wilden Zeit, und Rivalitäten unter den verschiedenen Stämmen von Oros verlangen auch weiterhin, dass wir unser Lager verteidigen und fremde Posten einnehmen.

Einsamer Steinzeit-Abenteurer

Es bleibt abzuwarten, ob die Umsetzung all dieser Ideen wirklich so spannend gelingt, wie wir uns das erhoffen. Zuversichtlich stimmt uns, dass die Entwickler diesmal anscheinend wirklich bemüht sind, sich auf die Stärken zu konzentrieren, die *Far Cry* ausmachen: das Erforschen der Welt und die breite Palette an Aktivitäten. Ein Hinweis darauf ist die Tatsache, dass nach aktuellem Informationsstand keinerlei Mehrspielermodi in das Spiel integriert werden, also sowohl der – ohnehin von kaum jemandem gespielte – kompetitive Multiplayer als auch der Koop-Modus gestrichen wurden. Das mag den einen oder anderen Fan der Reihe stören, kann der Qualität der Kampagne aufgrund der dadurch effektiv nutzbaren finanziellen und personellen Ressourcen aber nur zugutekommen.

Vielversprechender Urzeitausflug

In den Internetforen dieser Welt wurde die Ankündigung von *Far Cry Primal* geradezu euphorisch aufgenommen und tatsächlich könnte das unverbrauchte Setting in Verbindung mit den sich dadurch bietenden interessanten Gameplay-Möglichkeiten das bisherige Glanzlicht der Reihe darstellen; die Steinzeit passt besser zu *Far Cry* als gedacht. Was für einen tollen Urzeit-Trip zu tun bleibt, ist, aus alten Designfehlern zu lernen und die Stärken konsequent fortzuführen. Yabba Dabba Doo! ***(LS)***

MEINE MEINUNG — LUKAS SCHMID



Ganz so dramatisch wie es das neue Setting vermuten lässt, dürften die Veränderungen in *Far Cry Primal* im Vergleich zum vierten Teil gar nicht ausfallen: eine offene, gefährliche Spielwelt, ein Held, der sich den Widrigkeiten ebendieser stellen muss, und Interaktion mit Flora und Fauna gab es auch bisher schon. Trotzdem ist der neue Ansatz wirklich begrüßenswert, denn alleine der Verzicht auf klassische Waffen sowie der verstärkte Survival-Faktor versprechen der Reihe dringend benötigte neue Impulse zu verleihen. Ob das Konzept aufgeht, muss sich erst herausstellen – Fans der Vorgänger könnten sich zudem trotz des interessanten neuen Ansatzes verprellt fühlen. Ich zumindest freue mich schon auf prähistorische Jagdausflüge.



Dem bisher gezeigten Material nach werden Mammuts **eine große Rolle im Spiel einnehmen.** Kleine Rollen wären da ja auch doof.

FAR CRY PRIMAL

Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montréal
Genre	Ego-Shooter
Termin	23. Februar 2016
Fertig zu	80 %

PROGNOSE

Ein gewagter Schritt für eine Serie, die mit Teil vier etwas auf der Stelle trat – und damit genau die richtige, mutige Entscheidung!

Wertungstendenz

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Alternative

Far Cry 4 — **Wertung:** 83%

DIE FAR-CRY-HISTORIE

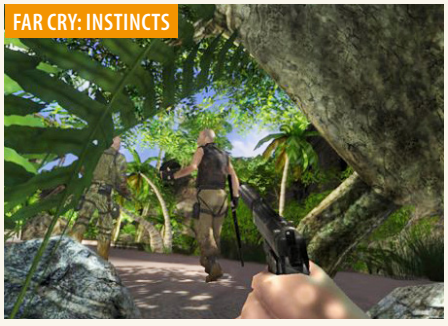


Bevor es mit *Primal* ab in die Steinzeit geht, werfen wir einen Blick zurück in die jüngere Geschichte und gucken uns den Werdegang der *Far Cry*-Serie an.

FAR CRY

Wie alles begann – und dann mittels einer stattlichen Anzahl an veränderten Konsolenports fortgesetzt wurde: Wir stellen den Ursprung von *Far Cry* vor.

FAR CRY: INSTINCTS



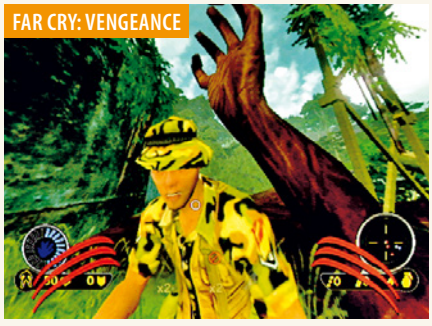
Es müssen nicht immer die Vereinigten Staaten oder Japan sein: Das deutsche Studio Crytek (yeah, Patriotismus!) sorgte mit seinem Erstlingswerk *Far Cry* anno 2004 für eine kleine Videospiele-Sensation: Der tropische Inselshooter kam quasi aus dem Nichts und eroberte die Herzen der Genrefans durch das knackige, abwechslungsreiche Gameplay und vor allem die für damalige Verhältnisse herausragende Grafik. Auch das Spielprinzip erinnert im Kern schon an das, was wir heute von der Serie kennen: Zwar nicht in einer offenen Welt, aber in ziemlich weitläufigen Gebieten nutzen wir die Umgebung, um Feinde im Idealfall unbemerkt auszuschalten. Nun gut, seltsame Mutanten und mit dem verrückten Wissenschaftlicher Krieger einen deutschen Bösewicht, der direkt einem Uwe-Boll-Film entsprungen zu sein scheint (Fun Fact: Boll verfilmte das Spiel einige Jahre später), gibt es in den neuen Teilen nicht mehr. Aber hey, jeder macht mal Fehler! Und ein umfangreiches Waffenarsenal, die wunderschön gestalteten Areale und die Möglichkeit, sehr unterschiedlich an die verschiedenen Missionen heranzugehen, glichen so manche Design-Fehlentscheidung problemlos wieder aus. Durch die extremen Hardwareanforderungen waren Konsolenumsetzungen natürlich unmöglich. Ubisoft – das sich angesichts des Erfolgs sehr schnell die Rechte an der Reihe sicherte –, wollte auf zusätzliche Einnahmequellen aber trotzdem nicht verzichten und so folgten eine stattliche Anzahl leicht bis stark veränderter Fassungen für

FAR CRY: INSTINCTS – PREDATOR



die Xbox. Versionen des Spiels für die PlayStation 2 waren zwar ebenfalls angekündigt, wurden aber aus bis heute unbekannten Gründen gecancelt. Den Xbox-Anfang nachte *Far Cry: Instincts*, eine deutlich linearere, aber dem Ursprungsspiel trotzdem treu bleibende und technisch natürlich weit weniger imposante Umsetzung. Bevor *Far Cry 2* die Xbox 360 und die Playstation 3 eroberte, bekam die Microsoft-Maschine zum Start zudem *Far Cry: Instincts – Predator* spendiert, eine technisch ausgebaute Version von *Instincts*, die zudem um die – sehr kurze – Quasi-Fortsetzung *Predator* erweitert wurde. Auch wenn die frühen Konsolenteile nicht mit der Brillanz des PC-Originals mithalten konnten, so

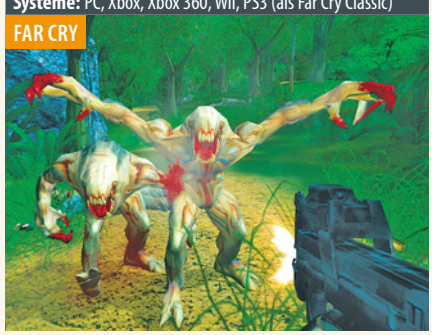
FAR CRY: VENGEANCE



schafften sie es doch, viele Fans um sich zu scharen – und heute ist *Far Cry* sogar primär auf den Microsoft- und Sony-Maschinen zu Hause. Den letzten Auftritt vor dem HD-Remake von 2014 hatte der Erstling auf Nintendos Wii-Konsole – der absolute Tiefpunkt der Serie: *Far Cry: Vengeance* lockte durch bildhübsche Screens auf der Rückseite des Covers, entpuppte sich beim Spielen jedoch als eine technische und spielerische Katastrophe, die viele Fans des Inselshooters immens enttäuschte. Immerhin eine positive Eigenschaft hatte das Spiel – ach so, nein, doch nicht.

Jahr: 2004-2007
Systeme: PC, Xbox, Xbox 360, Wii, PS3 (als Far Cry Classic)



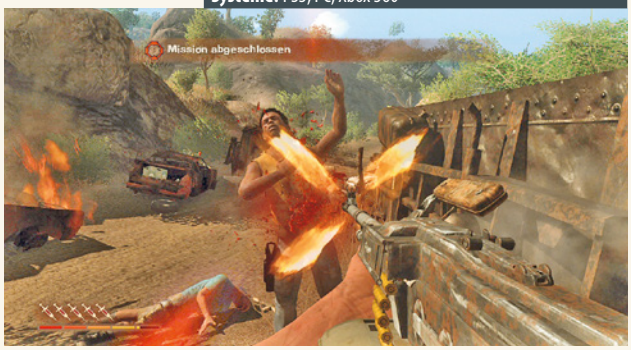


FAR CRY 2

Vom Mutanten-Dschungel in die Malaria-Savanne

Mit dem Entwicklerwechsel von Crytek zu den Franzosen von Ubisoft ging auch gleich eine Änderung des Settings einher. Statt euch im Dschungel mit trashigen Monstern rumzuplagen, reist ihr im 2008 erschienenen *Far Cry 2* als Kopfgeldjäger in ein fiktives afrikanisches Land, in dem gerade ein Bürgerkrieg tobt. Hier sollt ihr den berüchtigten Waffenhändler „Schakal" ausfindig machen und hopsnehmen. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn der Protagonist wird direkt zu Anfang schwer verletzt und fängt sich Malaria ein. Ziemlich blöd, denn die Schübe der Krankheit kommen oftmals in den unpassendsten Momenten und müssen mit speziellen Pillen bekämpft werden. Der realistischere Ansatz von *Far Cry 2* wurde zwar anfangs skeptisch aufgenommen, wertete den Spielansatz jedoch ungemein auf. Und überhaupt: Die Monster-Thematik war auch schon zu Zeiten des Erstlings nicht mehr gerade besonders frisch. Allgemein bot der zweite Teil mehr Abwechslung und weniger Trash. Die Spielwelt umfasst über 25 km² und schickt euch in Wüsten, Savannen, kleinere Dschungel-Abschnitte und später sogar in ein Sumpfgebiet. Einen Teil der Spielwelt schaltet ihr zwar erst später frei, aber ansonsten ist alles frei erkundbar. Besonders beeindruckend war seinerzeit das Umweltzerstörungssystem. So konnte man Gras anzünden und das Feuer breitete sich weiter aus. Dies finden wir immer noch in der Serie. Ganz ohne Kritik kommt *Far Cry 2* jedoch nicht aus, denn das Spiel litt unter vielen Glitches und sogar einem Spielstand-Bug. Zudem wurden bereits befreite Stützpunkte des Feindes immer wieder aufs Neue besetzt und zwangen euch dazu, die Kämpfe erneut zu führen, wenn ihr in das jeweilige Gebiet kamt. Insgesamt ist *Far Cry 2* aber eine gute Basis für die späteren Teile, welche immer noch einige damals eingeführte Spielelemente nutzen.

Jahr: 2008
Systeme: PS3, PC, Xbox 360



FAR CRY 3

Vaas. Müssen wir überhaupt noch mehr sagen?

Müssen wahrscheinlich nicht, aber wir sollten zumindest, denn der 2012 erschienene dritte Teil der Reihe sorgte nicht nur für überschwängliche Kritiken, sondern auch für viele glückliche Spieler. Wieder einmal geht es in den Dschungel, doch diesmal könnt ihr noch ausgiebiger mit der Umwelt interagieren, da ihr nun gezielt Tiere jagt, um neue Gegenstände herzustellen. Das ist zwar mitunter etwas albern, wenn ihr unbedingt das einzige Albino-Meerschweinchen für einen neuen Munitionsbeutel abmurksen müsst, macht aber Laune. Zudem hat sich der Titel viel von *Assassin's Creed* abgeschaut. So müsst ihr jetzt auch Basen befreien und auf Türme klettern, um einen Abschnitt der Karte freizuschalten. In *Far Cry 3* seid ihr übrigens kein Supersoldat oder Söldner, sondern ein kleiner Schmier-Hipster, der mit seinen Freunden im Extrem-Urlaub Papis Geld verprasst. So unsympathisch die Helden auch sind, so abgefahren kommt der wahnsinnige Antagonist Vaas daher. Dieser Typ nimmt euch und eure Hipster-Genossen gefangen und ist so irre, dass es schon unterhaltsam ist. Natürlich könnt ihr flüchten und setzt nun alles daran, eure Freunde zu befreien und Vaas zu töten. Im Weg stehen euch dabei allerdings Söldner und einige unfreiwillige Drogen-Trips. Ebenso wie sein legendäres Add-on *Blood Dragon* ein echtes Knaller-Spiel!

Jahr: 2012
Systeme: PS3, PC, Xbox 360





FAR CRY 4

Pagan Min. Müssen wir – oh, hatten wir ja schon.

Jetzt aber: Nachdem die Ableger der Serie bis inklusive des dritten Teils eher sporadisch erschienen, lagen zwischen Teil drei und vier gerade einmal knapp zwei Jahre. Dafür bekam der erstmals ein neues Setting abseits tropischer Dschungellandschaften spendiert – in *Far Cry 4* zog es uns in das fiktive Land Kyrat im Himalaya. Abseits des Settings jedoch bekamen wir gewohnte Kost spendiert, bis hin zum grundsätzlichen Aufbau der Handlung. Zwar sind wir diesmal nicht als feierfreudiger Ferienfuzzi vor Ort, sondern um die Asche unserer Mutter auf den verschneiten Bergen ihrer Heimat zu verteilen. Dann jedoch geht es vertraut zur Sache – ein wahnsinniger Despot namens Pagan Min macht uns das Leben schwer, wir geraten in Kontakt mit einer Widerstandsbewegung und machen uns dran, die Missstände im Land auszubügeln. Pagan Min funktioniert dabei fast ebenso gut wie Vaas, wenngleich es natürlich offensichtlich ist, dass er im Windschatten seines durchgeknallten Vorgängers erschaffen wurde. Immerhin ist er deutlich wichtiger in der Handlung und macht unserem Protagonisten durchgehend durch Telefonanrufe, Sabotageaktionen sowie den ein oder anderen persönlichen Auftritt das Leben zur Hölle. Das Gameplay folgt ebenso den bekannten Pfaden und lässt uns vom quasi hilflosen Neuankömmling zur mächtigen Ein-Mann-Armee aufsteigen. Soll heißen: Wir klappern die Karte nach allerlei Sammelgegenständen ab, erklimmen erneut Türme, um die Map nach und nach freizuschalten, setzen uns mit unfreundlichen und bewaffneten Bewohnern Kyrats auseinander und versuchen, möglichst nicht von den aggressiven Tieren des Landes in Stücke gerissen zu werden. Neben Nashörnern, Bären, Schneeleoparden und den allseits gefürchteten Dachsen wandern auch Elefanten durch das Land. Das Besondere an den Dickhäutern: Wir können sie nicht nur erlegen und ihre Haut gewinnbringend verkaufen, eine früh freischaltbare Fähigkeit erlaubt es uns, auf deren Rücken Platz zu nehmen und dann von dort aus für elefantöses Chaos unter der Landbevölkerung zu sorgen. Die Mammuts in *Far Cry: Primal* werden wohl eine ähnliche Rolle einnehmen. Und auch ein anderer Aspekt des Spiels kann wohl als direkte Inspiration für den Steinzeit-Nachfolger angesehen werden: Ab und an schlüpfen wir in besonderen Missionen in die Haut eines wilden Kriegers im sagenumwobenen Land Shangri-La. Das Gameplay in diesen Abschnitten, in denen wir nur mit Pfeil und Bogen und einem Messer bewaffnet sind und einen weißen Tiger befehligen, erinnert stark an das, was im Ankündigungstrailer zum neuen Ableger zu sehen ist.

Jahr: 2014
Systeme: PS4, PS3, PC, Xbox One, Xbox 360







BATTLEBORN

Endlich durften wir auch die Versus-Modi des Helden-Shooters ausprobieren!

Battlefront, *Battlefield*, *Battlecry*, *Battleborn* … sogar ausgewiesene Shooter-Experten kommen aktuell bei den Titeln, die mit „Battle" anfangen, leicht durcheinander. Natürlich können die Entwicklerstudios nur wenig dafür, dass sie zurzeit neben zig anderen Firmen an Online-Shootern werkeln, und die haben bekanntlich vor allem mit Kämpfen zu tun – ergo: Das „Battle" passt zu den Titeln wie die Faust aufs Auge.

Haushohe Konkurrenz

Wir hatten nun erstmals die Gelegenheit, die kompetitiven Mehrspielermodi von *Battleborn* auszuprobieren. Ja, so heißt das kommende Spiel mit dem „Battle" davor, das von den *Borderlands*-Machern kommt. Auch wenn die Koop-Granate von Gearbox weltweit zu den bekanntesten Spielen im Genre gehört, müssen die Texaner mit *Battleborn* noch ziemlich viel Überzeugungsarbeit leisten, zumal aus dem Hause Blizzard mit dem ebenfalls für Xbox One angekündigten *Overwatch* haushohe Konkurrenz vor der Tür steht. Verdient hätte es der brachiale Baller-Boss auf jeden Fall! Warum? Darum:

Das kenn' ich doch!

Auf dem Anspiel-Event konnten wir nun zwei der insgesamt drei Versus-Modi von *Battleborn* ausprobieren. Neben den kompetitiven und kurzweiligen Gefechten wird der Helden-Shooter auch eine Koop-Kampagne bieten, in der wir das letzte Sternensystem der Galaxie vor dem fiesen Schurken Rendain retten müssen – über einen zu schmalen Umfang oder eine zu starke Konzentrierung auf den Mehrspielerpart sollten man sich also keine Sorgen machen. Die erste von uns gespielte Variante könnte man fast als Standardware bezeichnen: In „Capture" müssen zwei fünfköpfige Teams versuchen, drei Fahnenpunkte auf relativ kleinen Karten zu erobern und zu halten. Für jeden eingenommenen Bereich sammelt man Punkte und sobald eine Seite 1.000 Tickets hat, ist die Partie vorbei. Doch obwohl die Spiel-



Nicht nur mit unseren Waffen dürfen wir Schaden austeilen, auch mit unseren **Spezialfähigkeiten.**



In der Koop-Kampagne dürft ihr euch des Öfteren mit **riesigen Endgegnern** (herum)schlagen.

INTERVIEW MIT RANDY VARNELL

XBG GAMES: An sogenannten Helden-Shootern mangelt es zurzeit ja nicht wirklich. Was ist denn das Besondere an *Battleborn*?

RANDY VARNELL: Wow, das ist, als würde man mich fragen, was das Beste an meinen Kindern ist. Da gibt es viele Dinge. Aber es gibt zwei Alleinstellungsmerkmale, die uns wirklich von anderen Spielen mit ähnlichen Features abgrenzen. Als Erstes wäre da Wachstum. Andere bereits erhältliche Titel haben ein breites Spektrum an Charakteren. Sie spielen mit der First-Person-Ansicht und anderen Dingen, die typisch für Ego-Shooter sind. Aber ich denke, die Erweiterbarkeit durch Rollenspiel-Elemente, die nicht nur die Matches betrifft, ist entscheidend. Wir haben mit *Borderlands* bereits gezeigt, dass wir abwechslungsreiche RPGs lieben. Auch *Brothers in Arms* setzte auf Ideen aus Echtzeit-Strategiespielen. Die Idee der Erweiterbarkeit von *Battleborn* auch nach dem Launch ist entscheidend. Es geht darum, verschiedene Modifikationen auszuprobieren und einen Charakter nach den eigenen Vorstellungen anzupassen.

Die Entwickler sollen dem Spieler ihre Spielweise nicht exakt vorgeben, das ist uns bei Gearbox wichtig. Und ich glaube, insbesondere das macht unsere Spiele so attraktiv. Es hat den Spielern von *Borderlands* schon gefallen, die richtige Ausrüstung zu suchen. In *Battleborn* geht es ebenfalls darum, die gewünschten Modifikationen zu sammeln. Aber auch darum, das richtige Team zusammenzustellen. Die Charaktere haben selbstverständlich unterschiedliche Statistiken. All die richtigen Dinge zu finden, die zum eigenen Spielstil passen, ist wirklich wichtig. Und die zweite, entscheidende Sache: Die richtige Mischung aus Wettkampf und Story. Heutzutage setzen viele Spiele nur auf die kompetitiven Spielmodi. Wir wollten da natürlich mit einsteigen, da das in letzter Zeit nicht unser Fokus war.

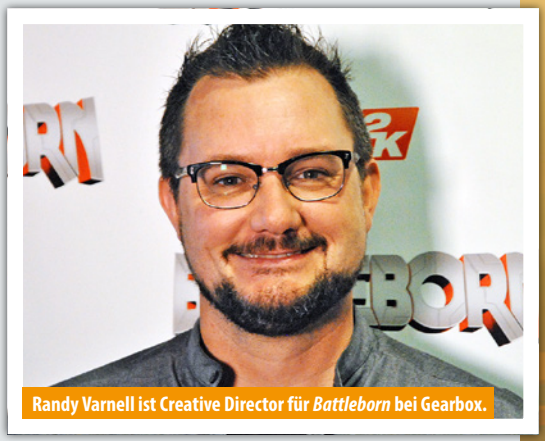
Trotzdem hatten wir sehr viel Spaß dabei. Es war eine Freude, sich darauf zu konzentrieren, denn Gearbox ist sehr wettbewerbsorientiert. Wir spielen und lieben konkurrenzbetonte Spiele, und selbst eines zu machen, war eine tolle Herausforderung. Wir vernachlässigen aber auch nicht die Leute, die auf der Couch sitzen und gemeinsam im Koop-Modus spielen. Das war bei *Borderlands* sehr wichtig, denn wir lieben Geschichten. Wir lieben lange, epische, lustige und unterhaltsame Geschichten. Wir lieben auch die Charaktere in Geschichten. Bei *Battleborn* sind immer beide Aspekte gleichwertig, kein Teil ist nur eine nebensächliche Option – das gilt für Wettkampf- und Koop-Modus. Das unterscheidet uns von anderen Spielen, wie ich finde.

XBG GAMES: Es gibt 25 spielbare Charaktere in *Battleborn*, das sind ziemlich viele. Sind die wirklich so verschieden?

RANDY VARNELL: Ja! Ich weiß zwar nicht, welche Charaktere ihr heute ausprobiert habt, aber selbst bei den 15 bereits verfügbaren gibt es gewaltige Unterschiede. Nehmen wir zum Beispiel den Anfangscharakter Oscar Mike: Er kommt Spielern bekannt vor und spielt sich sehr angenehm. Er ist der Space Marine mit dem Sturmgewehr. Wenn man *Call of Duty*, *Battlefield* oder *Halo* spielt, dann ist Oscar Mike eine gute Wahl zum Einstieg in *Battleborn*. Aber selbst er hat einen Stealth-Skill. Eine seiner Fähigkeiten ist es, unsichtbar zu werden und vom Radar zu verschwinden.

Im Gegensatz dazu gibt es dann Rath. Er ist der Schwertkämpfer mit den zwei roten Klingen. Er spielt sich wie Link aus *Legend of Zelda*. Er ist auf Action getrimmt und ist ein ziemlich rasanter Nahkämpfer. Man benutzt Combos und Fähigkeiten, die jede Menge Schaden austeilen. Das ist eine ganz andere Sache aus der Ego-Perspektive. Auf dem heutigen Event gab es sehr viele Spieler, die Benedict sehr gerne gespielt haben. Intern ist sein Spitzname Rocketpod. Er ist der „Birdman" mit dem Raketenwerfer. Er ist ebenfalls ein guter Charakter für einen Shooter, da er sich mit dem Raketenwerfer in die Luft katapultieren kann. Die ursprüngliche Idee hinter ihm war, dass wir einen Rocketjump-Charakter im Stil von *Quake* einbauen wollten. Unser Motto war: Wir wollten ein etwas anderes Spiel machen. „Was wäre, wenn man in der Luft seine Flügel aufspannen kann?". Das haben wir mit Benedict gemacht. Wir haben mit solch abgefahrenen Charakteren angefangen, um eine wirklich andere Erfahrung zu bieten. Das hat funktioniert!

Hinzu kamen dann noch Charaktere wie Reyna oder Miko, unsere Support-Spezialisten. Wir verbinden also einen Shooter mit Elementen aus MMOs oder Strategiespielen. Reyna und Miko spielen sich wirklich großartig, sogar für einen Heiler oder Support. Reynas Hauptfähigkeit ist ihr Schild. Egal ob in Form einer Wand oder Blase. Ihre Aufgabe ist es, Schaden abzuwehren oder Feinde zu markieren, um Schaden zu verstärken. Wir haben viele dieser Gegensätze gefunden und so fühlt sich jeder Charakter im Endeffekt einzigartig an. Es gibt natürlich einige Gemeinsamkeiten. So gibt es beispielsweise zwei oder drei Nahkämpfer. Rath ist schnell und hat zwei Klingen. Phoebe ist eine Fechterin und kann sich teleportieren. Boldur, der Zwerg mit Axt und Schild, ist kräftig und ein starker Angreifer. Selbst wenn die Charaktertypen die gleichen sind, das Spielgefühl ist ein ganz anderes. Ich kann es kaum erwarten zu hören, was die Fans darüber sagen, denn am Ende beurteilen sie, wie gut wir unseren Job gemacht haben. Fakt ist, selbst ich habe noch jede Menge Ideen. Es wird zum Launch 25 Charaktere geben und ich habe noch Ideen für 100 weitere. Unser Design-Team liebt es ganz bestimmt, sich noch weiter austoben zu dürfen.



Randy Varnell ist Creative Director für *Battleborn* bei Gearbox.

XBG GAMES: Wir dürfen also damit rechnen, dass noch einige DLCs für *Battleborn* erscheinen werden?

RANDY VARNELL: Ich hoffe es. Es kommt natürlich immer darauf an, wie gut das Spiel ankommt. Ich bin bereits jetzt sehr zufrieden damit, wie gut *Battleborn* bei den Spielern ankommt. Und wie ich bereits erwähnt habe: Uns mangelt es nicht an Ideen. Wir wollen liebend gerne noch mehr Charaktere basteln! Wir mussten uns bei *Borderlands* echt zusammenreißen und waren leider auf vier Charaktere beschränkt. Mit *Borderlands 2* und *The Pre-Sequel* haben wir dann jeweils noch zwei Charaktere hinzugefügt. *Battleborn* bietet zum Launch mit seinen 25 Charakteren mehr, als wir für alle Gearbox-Spiele zusammen erschaffen haben. Und das, obwohl die Serien *Borderlands* und *Brothers in Arms* bereits viele Charaktere bieten. Wir haben jede Menge mehr Ideen und können es kaum erwarten, diese umzusetzen.

XBG GAMES: Auch Blizzard entwickelt mit *Overwatch* zurzeit einen Helden-Shooter. Was denkst du darüber?

RANDY VARNELL: Ich denke, dass es ein großartiges Spiel wird. Blizzard ist eine unglaublich tolle Firma. Sie leisten wirklich gute Arbeit. Ich spiele momentan *Diablo 3* und habe früher viel *World of Warcraft* gespielt. Ich bin sehr darauf gespannt. *Overwatch* als Konkurrenzprodukt und Blizzard als Firma unseres Kalibers zu zeigen, dass sie die Dinge genauso sehen wie wir als Spieler und Entwickler von *Battleborn*. Wir befinden uns gerade in dieser interessanten Zeit, in der jeder Filme und Spiele über große Superhelden-Teams liebt. Wir lieben unsere *Avengers*, und die *Guardians of the Galaxy* haben einen Platz in unseren Herzen. Wir haben das meiner Meinung nach in *Borderlands* mit Handsome Jack, Lilith, Roland, Brick und Mordecai und vielen weiteren auch geschafft. Es ist großartig, mit Blizzard auf Augenhöhe zu sein. Es gibt genug unterschiedliche Fans des Genres, sodass beide Spiele Anhänger finden. *Overwatch* geht mehr in Richtung *Team Fortress 2*: kurze, schnelle Spiele, bei denen man ständig den Charakter wechselt. Wir haben uns entschieden, eine Art kompetitives Rollenspiel zu entwickeln. Die RPG-Komponente war uns sehr wichtig. Ich glaube, beide Spiele haben eine gute Basis. Ich werde auf jeden Fall Overwatch spielen und hoffe, dass ein paar Blizzard-Entwickler auch *Battleborn* ausprobieren werden. Ich denke, es ist gut, mit Blizzard jemanden zu haben, der gemeinsam mit uns dieselbe Schiene fährt – ich kann es kaum erwarten, das werden sicher spaßige Zeiten.

XBG GAMES: Vielen Dank für das Interview!



An unterschiedlichen **Helden** mangelt es in *Battleborn* nicht – hier dürfte jeder Spieler sein perfektes virtuelles Pendant finden.

DAS HELIX-LEVELSYSTEM

Permanente Levelaufstiege gibt es in *Battleborn* nicht. Stattdessen kommt das neuartige Helix-Levelsystem zum Einsatz, das wir euch an dieser Stelle näher erklären.

Aus Shootern wie *Battlefield* oder auch *Call of Duty* ist man es gewöhnt, dass man in jedem Gefecht Erfahrungspunkte sammelt und so für die nächsten Partien neue Ausrüstungsteile freischaltet. In *Battleborn* dagegen steigt ihr bis zu zehn Stufen auf, jedoch nur innerhalb eines Matches – auf der nächsten Karte fangt ihr wieder bei null an. Sobald ihr genügend Erfahrungspunkte auf eurem Konto habt, müsst ihr euch zwischen zwei unterschiedlichen Boni entscheiden. So kann Sturmsoldat Oscar Mike zum Beispiel seinen Granatenschaden oder die Zielgenauigkeit seiner Waffe erhöhen. Heiler Miko kann dagegen seine Heilkräfte oder den Schaden seiner Wurfdolche verbessern. Der Gedanke der Entwickler hinter dem System: Ihr könnt euch innerhalb einer Partie den Bedürfnissen eures Teams anpassen. Wenn zum Beispiel bereits zwei Support-Charaktere an eurer Seite kämpfen, lohnt es sich viel eher, dem Heiler Miko eine schlagkräftigere Attacke zu verpassen.



regeln altbekannt sind, sorgt Gearbox mit den insgesamt 25 unterschiedlichen Helden für viel Abwechslung in den Partien. So entwickelt sich ein Match ganz anders, wenn zum Beispiel kein Support-Charakter wie etwa Miko dabei ist und die Teamkameraden deshalb sehr auf ihre Lebensenergie achten müssen, oder wenn auf Nahkampf spezialisierte Helden wie Rath oder Phoebe in der Überzahl sind und so die Gefechte deutlich hektischer ausfallen als mit den Sturmsoldaten wie Oscar Mike und Reyna. Schön ist auch, dass alle Helden sich innerhalb einer Partie weiterentwickeln. Für Abschüsse, Fahneneroberungen oder für das Heilen von Teammitgliedern sammeln die Haudegen Erfahrungspunkte, die sie nur innerhalb des Matches von Stufe 1 bis 10 aufsteigen lassen (über das eigenwillige Helix-Levelsystem erfahrt ihr im Kasten auf dieser Seite mehr).



Hier ist Konzentration gefragt: Im **Capture-Modus** kämpfen beide Teams um Fahnenpunkte. Wer mehr einheimst, holt den Sieg.

Teamplay geht vor

Der zweite von uns angespielte Modus nannte sich „Meltdown". In dieser Variante gilt es, die eigenen Roboter-Minions zu einem Altar zu begleiten, sodass sie für den Minrec – einen verrückt gewordenen ehemaligen Recycling-Chef der Minion Robotics – geopfert werden. Wie in „Capture" kämpfen hier zwei fünfköpfige Teams auf ziemlich kleinen Maps so lange, bis eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht wird. Die Seiten können auf unterschiedliche Taktiken setzen und zum Beispiel offensiv gegen die feindlichen Minions vorgehen oder auch mit freischaltbaren Abwehrtürmen für ihre Verteidigung sorgen. Auch wenn die von uns gespielte Partie noch ziemlich chaotisch war, verspricht „Meltdown" ein Fest für Teamplayer zu werden. Denn wenn man sich – im Gegensatz zu uns – in den Gefechten gut abspricht, ist der Sieg fast schon vorprogrammiert.

Den dritten Modus namens „Incursion", in dem man gigantische Bossgegner ausschalten muss, konnten wir auf dem Event leider noch nicht ausprobieren. Doch anhand der zwei gespielten Varianten sind wir zuversichtlich, dass die Versus-Modi von *Battleborn* für viel Unterhaltung sorgen werden. Ob wir aber am Ende mehr Zeit mit der Koop-Kampagne oder den Mehrspielergefechten verbringen werden, da sind wir uns noch nicht ganz schlüssig. ***(MS)***



Im **Meltdown-Modus** müsst ihr kleine Roboter beschützen beziehungsweise die feindlichen Minions zerstören. Was darf's sein?

BATTLEBORN

Hersteller	2K Games
Entwickler	Gearbox Software
Genre	Ego-Shooter
Termin	9. Februar 2016
Fertig zu	80 %

PROGNOSE

Kurzweilig und trotzdem taktisch: Lasst euch vom harmlosen Anblick nicht täuschen, *Battleborn* hat echt viel Potenzial!

Wertungstendenz

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Alternative

Borderlands: The Pre-Sequel **Wertung:** 82%

#TECHNIKFRAGE

WIE BEKOMME ICH EIN NOCH » GRÖSSERES SPIELERLEBNIS?

Mit der 2TB großen externen Seagate-Festplatte für die XBox One.

Je **59.99**





SEAGATE

XBox One 2 TB externe Festplatte

2 TB **119.-**



Alle Angebote ohne Dekoration. Angebote gültig vom 02.12. bis 31.12.2015. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

Über 155x in Deutschland

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter saturn.de/saturnvorort oder unter 0800-262-01019

ONLINE SHOP
SATURN.DE

TECHNIK MAGAZIN
TURN-ON.DE

APP
SATURN.DE/APP

Lassen Sie uns Freunde werden:

über 1,6 Mio. Fans
facebook.com/SaturnDE

über 100.000 Abonnenten
youtube.com/turnon

über 100.000 Follower
twitter.com/SaturnDE

SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

DEUS EX MANKIND DIVIDED



Erstmals angespielt: Das vierte *Deus Ex* ist auf dem besten Weg, seinen Vorgänger in allen Belangen zu übertrumpfen.

Don't fuck it up!" – Versaut es nicht! So ermahnte Sheldon Pacotti, der Autor des ursprünglichen *Deus Ex*, die neuen Betreuer der Marke bei Eidos Montreal einst halb im Scherz. Urteilt selbst: Hat der mutige Serien-Neustart *Human Revolution* aus dem Jahr 2011 der Reihe geschadet? Oder sie erfolgreich zurück in die Köpfe der Spieler geholt? Egal wie man die Arbeit der kreativen Kanadier letztlich bewertet, eins ist sicher: Mit dem Nachfolger *Mankind Divided* wird alles (noch) besser. Wir durften erstmals vorab in zwei Missionen des Action-Rollenspiels reinspielen und waren begeistert.

Der wohlwollende Blick zurück

Gespielt wurde auf der PS4. Dabei war die Steuerung noch nicht perfekt (zum Rennen zweimal Kreis-Taste drücken und in Deckung gehen per L3?), aber gerade der schnelle Wechsel zwischen Waffen und Augmentationen funktionierte bereits reibungslos dank der praktischen Kreismenüs und der Einbindung des analogen Steuerkreuzes. Technisch gab es eh nichts zu meckern, die neue Dawn-Engine ermöglicht einen deutlichen Fortschritt in Sachen Detailgrad. Mehr dazu und zur Cyberpunk-Story rund um Protagonist Adam Jensen gab es in Ausgabe 07-08/15.

Die Gameplay-Demo führte uns zuerst nach Dubai, wo Adam Jensen zu Spielbeginn eine von Waffenhändlern übernommene Hotel-Bauruine erkundet. Auf Wunsch gibt es vorher ein zwölf Minuten langes Einstiegsvideo zu sehen, das die Ereignisse aus dem Vorgänger *Human Revolution* zusammenfasst und auch bei Neueinsteigern keine Fragen offen lässt. Einmal im Spiel, erinnert gleich die erste Szene an ein noch älteres *Deus Ex*. 15 Jahre zuvor war es J. C. Dentons Bruder Paul, der auf Liberty Island die entscheidende Frage stellte: Welche Waffe möchte der Protagonist mitnehmen? Scharfschützengewehr, Miniarmbrust oder Raketenwerfer? Die Antwort war ein erster Fingerzeig auf den Spielstil, den die Spieler in den kommenden Stunden verfolgen sollten. In *Mankind Divided* steht ihr vor einer ähnlichen Wahl: Jensens Vorgesetzter fragt ihn, ob er die Widersacher eher mit nicht tödlichen Waffen angehen oder auf fatale Blei-Injektionen setzen will. Und ob er denn lieber aus nächster Nähe agiert oder aus der Ferne zuschlägt. Dementsprechend gibt's eine andere Start-Bewaffnung. Eine schöne Anlehnung an das Original zum Jubiläum der *Deus Ex*-Serie und ein Sinnbild dafür, dass Entscheidungsfreiheit auch in *Mankind Divided* großgeschrieben wird.

Für jeden Spielertyp der richtige Level-Pfad

Schleiche ich? Kämpfe ich? Versuche ich, mir durch klug geführte Gespräche einen Vorteil zu verschaffen? Oder mache ich irgendwas dazwischen? Beim Anspielen waren wir beeindruckt von der Art und Weise, wie frei die Levels gestaltet sind und wie viele Pfade Spielern offenstehen. Im Prag des Jahres 2029 mussten wir etwa in das Büro eines Syndikatchefs vordringen, der es sich



Levels fallen größer aus als im technisch angestaubten Vorgänger, den Weg ins **Theater** blockieren keine Ladebildschirme.

mit seinen Handlangern in einem mondänen Theater gemütlich gemacht hatte. Wie wir dabei vorgingen, das überließ Eidos uns.

Also machten wir uns auf die Suche nach einem Weg hinein – und fanden einen, zwei, drei, vier, fünf! Langweilig: Sich durch die Vordertür ballern oder unsichtbar vorbeischleichen. Aber es geht auch anders: Ein Gerüst verspricht leichten Zugang zum Dach. Oben angekommen – erst den Scharfschützen aus dem Weg räumen! –, nehmen wir eine Kiste und bauen so eine behelfsmäßige Leiter, um von dort in eine Glaskuppel einzusteigen, die im Foyer hängt. Oder wir nutzen die (bei Beschuss explodierenden) Autos auf der Straße vor dem Theater als Deckung vor den neugierigen Blicken von Wachen und einem patrouillierenden Roboter, öffnen im richtigen Augenblick ein Fenster und gelangen so ins Innere. Oder wir aktivieren Jensens Röntgenblick, um eine Schwachstelle in der Mauer zu finden und uns dank spezieller Augmentation durchzuboxen. Ooooder wir verwenden eine der gefundenen Biocel-Batterien, um eine Hebebühne zu aktivieren und so wieder aufs Dach zu gelangen, um dort einen Lüftungsschacht hinabzurutschen und …

Es gibt viel zu entdecken. Experimentierfreude wird belohnt, etwa wenn wir im Theater aufs Bühnengerüst steigen und die zahllosen Feinde weit unten einfach umgehen. Oder wenn wir über ein Terminal stolpern, es per Minispiel hacken, anschließend alle Kameras abschalten und die Freund-Feind-Erkennung der Wachroboter deaktivieren. Und haben wir euch schon davon erzählt, wie wir durch Lüftungsschächte unter der Bühne gekrochen sind, einen Datenstick mit den Sicherheitscodes für mehrere verschlossene Türen gefunden haben und anschließend gemütlich ins Büro des Gangsterbosses spaziert sind? G-r-a-n-d-i-o-s!

Leise oder laut? Hauptsache cool!

Wir könnten ewig von den glaubwürdig gestalteten Levels schwärmen, die nicht wie Videospiel-Schläuche, sondern wie echte Bauwerke wirken und für jeden Spielertyp mindestens einen Pfad zum Ziel bieten. Aber dann könnten wir nicht erzählen, wie gut es sich in *Mankind Divided* anfühlt, den Kampf zu suchen! Klar, *Deus Ex* setzte schon immer einen Fokus auf intelligentes und zumeist lautloses Vorgehen. Aber es ist doch beachtlich, dass Eidos Montreal nicht nur diesen Aspekt geradezu meisterhaft hinbekommen hat, sondern nach den hüftsteifen Gefechten aus *Human Revolution* auch eine spaßige Shooter-Komponente entwickelt hat. Prima: Diesmal gibt es für den Baller-Weg vergleichbar viele Erfahrungspunkte wie für nicht tödliche Takedowns.

Mit aktivierter Titan-Augmentation steht Adam Jensen im Kreuzfeuer mehrerer Gegner und Roboter seinen Mann. Der einfache, jeder-



Takedowns kosten wieder Strom. Ihr entscheidet, ob sie tödlich ausfallen oder Gegner bewusstlos zurücklassen.

RELEASE-TERMIN IN GEISELHAFT: DAS VORBESTELLER-FIASKO

Genau einen Monat hat sie Bestand gehabt: die schöne neue Pre-Order-Welt, die sich Square Enix für *Deus Ex: Mankind Divided* ausgemalt hat. Dass sie nicht zustande kommt, ist ein Sieg für die Spieler.

Die Spieler haben gesprochen und Square Enix hat zugehört: Exakt 30 Tage nach der Ankündigung der für die USA geplanten „Augment Your Pre-Order"-Kampagne hat der Publisher das Projekt eingestampft. Je mehr Menschen vorab Geld für *Mankind Divided* auf den Tisch legen, umso mehr Belohnungen wie eine exklusive DLC-Mission wären freigeschaltet worden (siehe Bild unten). Allerdings hätten Vorbesteller nicht alle Extras bekommen, sie sollten sich etwa zwischen einer Novella und einem Artbook entscheiden. Als Krönung sollten Vorabkäufer vier Tage früher als der Rest in den Genuss des neuen *Deus Ex* kommen. Mit der implizierten Botschaft: Fleißig vorbestellen, sonst müsst ihr länger warten! Eine neue Dimension des Pre-Order-Wahnsinns! Das Echo in Medien und Fan-Foren war durchweg negativ, entsprechend eilig wurde zurückgerudert. Die Kurskorrektur passt zu einem Trend, der seit Jahren an Zugkraft gewinnt. Denn endlich begreifen viele Spieler, dass der Spruch „mit der Brieftasche entscheiden" keine leere Phrase ist. Nein, wer Spiele kauft – oder besser: NICHT kauft –, kann Einfluss auf den Markt nehmen. Publisher sind Unternehmen, an erster Stelle steht da nun mal der Umsatz. Und genau der ist gefährdet, wenn die Produkte in Verruf geraten. Ist der Ruf erst einmal ruiniert, lebt es sich für Microsoft, Ubisoft, Electronic Arts oder Square Enix eben nicht mehr ganz ungeniert. Die Pre-Order-Kampagne zum neuen *Deus Ex* drohte das eigentliche Spiel zu überschatten. Statt der Vorfreude auf ein allem Anschein nach hervorragendes Action-Rollenspiel landeten reihenweise kritische Kommentare von Fans und Medien in den Schlagzeilen. Ein Publicity-Desaster. Ihr seht: Die Meinung der Spieler ist von Bedeutung. Plattformen wie Facebook, Twitter oder Reddit geben potenziellen Kunden mächtige Werkzeuge in die Hand, um sich zu organisieren und Werbeversprechen von Unternehmen kritisch zu kommentieren. Heutzutage erreichen solche Shitstorms in Rekordzeit die Ohren der Publisher. Ergo: Es bringt was, seinem Ärger Luft zu machen! Indem Spieler Kritik formulieren, können sie so einfach wie nie zuvor in der Geschichte der Videospiele Einfluss nehmen. Noch besser ist es natürlich, wenn das Kaufverhalten ebenfalls entsprechend angepasst wird. Nur dann begreifen Spiele-Unternehmen ein für alle Mal, dass freche Vorbesteller-Aktionen und ein teures Überangebot von Schmalspur-DLCs bei Spielern nicht gut ankommen.





Um Kameras oder Roboter aus der Entfernung zu hacken, absolviert ihr ein kurzes **Reaktionsspielchen**.

Zerstörung 2.0: In Kämpfen geht jede Menge kaputt, kleine Bruchstücke, Papiere und Funken fliegen durch die Luft. Das lässt die Schusswechsel intensiver wirken.



zeit zugängliche, an die *Crysis*-Spiele erinnernde Waffen-Baukasten mit verschiedenen Munitionstypen, Anschraub-Optionen und Schussmodi lässt uns dynamisch auf wechselnde Situationen reagieren. Die Gamepad-Steuerung ist zwar noch nicht perfekt, aber gerade der schnelle Wechsel zwischen Waffen und Augmentationen funktioniert bereits reibungslos.

So ist dann auch der Übergang vom unbemerkten Vorgehen zum Feuern aus allen Rohren angenehm flüssig. Derweil gibt es etliche Optionen für Leisetreter und solche Spieler, die ungern Pixelblut vergießen. Viele Augmentationen besitzen nämlich mehrere Upgrade-Pfade. Bei einigen wählt ihr aus, ob ihr Effekt tödlich ist – oder nicht. Der aus dem Vorgänger bekannte Typhoon-Angriff etwa, bei dem Jensen Mini-Sprengladungen von sich schleudert, kann jetzt auch mit harmlosen Gasgranaten kombiniert werden. Wer es gerne etwas rabiater hat, nutzt die Nanoklingen. Jede davon ist ein halber Meter Stahl, der mit einem Affenzahn in Richtung Gegner katapultiert wird. Wer Adam richtig auflevelt, kann die Nanoklingen vor dem Abschuss aufladen, dann explodieren sie bei Kontakt.

All diese genialen Augmentationen haben eine Gemeinsamkeit: Ihr Einsatz sieht wahnsinnig lässig aus und wir als Spieler fühlen uns wie der reinste Technik-Heiland, der sich ganz cool durch die Gegnerhorden schnetzelt – oder ihnen aus dem Weg geht, ohne eine Spur zu hinterlassen. Unsichtbarkeit, Leisetreter-Augmentation oder die Möglichkeit, Kameras und Roboter aus der Entfernung zu hacken, lassen Stealth-Fans jubeln. Zudem hat sich Eidos Montreal den sogenannten Icarus Dash bei *Dishonored* abgeschaut, ein Kurzstreckenteleport. Mit dem kann sich Adam fix an schwer zu erreichende Orte befördern oder aus der Gefahrenzone verschwinden. Und genau wie Corvo in *Dishonored* kann sich Agent Jensen auch an Kanten teleportieren, an denen er sich erstmals automatisch hochzieht.

Damit es durch die vielen Augmentationen nicht zu einfach wird, ist deren Einsatz wieder durch den Energievorrat begrenzt. Der Strom wird jetzt in einer Leiste ohne feste Unterteilungen angezeigt, eine eiserne Reserve regeneriert sich stets automatisch. Vorbei sind die Zeiten, als ihr exakt nachrechnen musstet, wie viele Batterie-Slots ihr für Takedowns verwenden dürft. Das ganze System wirkt durchdachter und weniger statisch.

Keine unnötigen Experimente

Wo sinnvoll, bleibt Eidos Montreal *Human Revolution* treu, ohne alles umzukrempeln. Doch *Mankind Divided* wirkt detaillierter, flüssiger, einfach besser. Nur eine von vielen Anpassungen: das Deckungssystem, durch das Jensen gewandt von einer Mauer zur nächsten huscht und Gegner nun auch aus der Deckung heraus per Takedown ausschaltet. Ob Adam den Feind nur bewusstlos würgt oder ihn per Armklinge filetiert, das ist – ganz *Deus Ex* – allein eure Entscheidung. ***(PB)***



Das **Taser-Abschusssystem** nimmt mehrere Ziele parallel aufs Korn und setzt sie unblutig außer Gefecht.

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Hersteller	Square Enix
Entwickler	Eidos Montreal
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	23. August 2016

Fertig zu 75 %

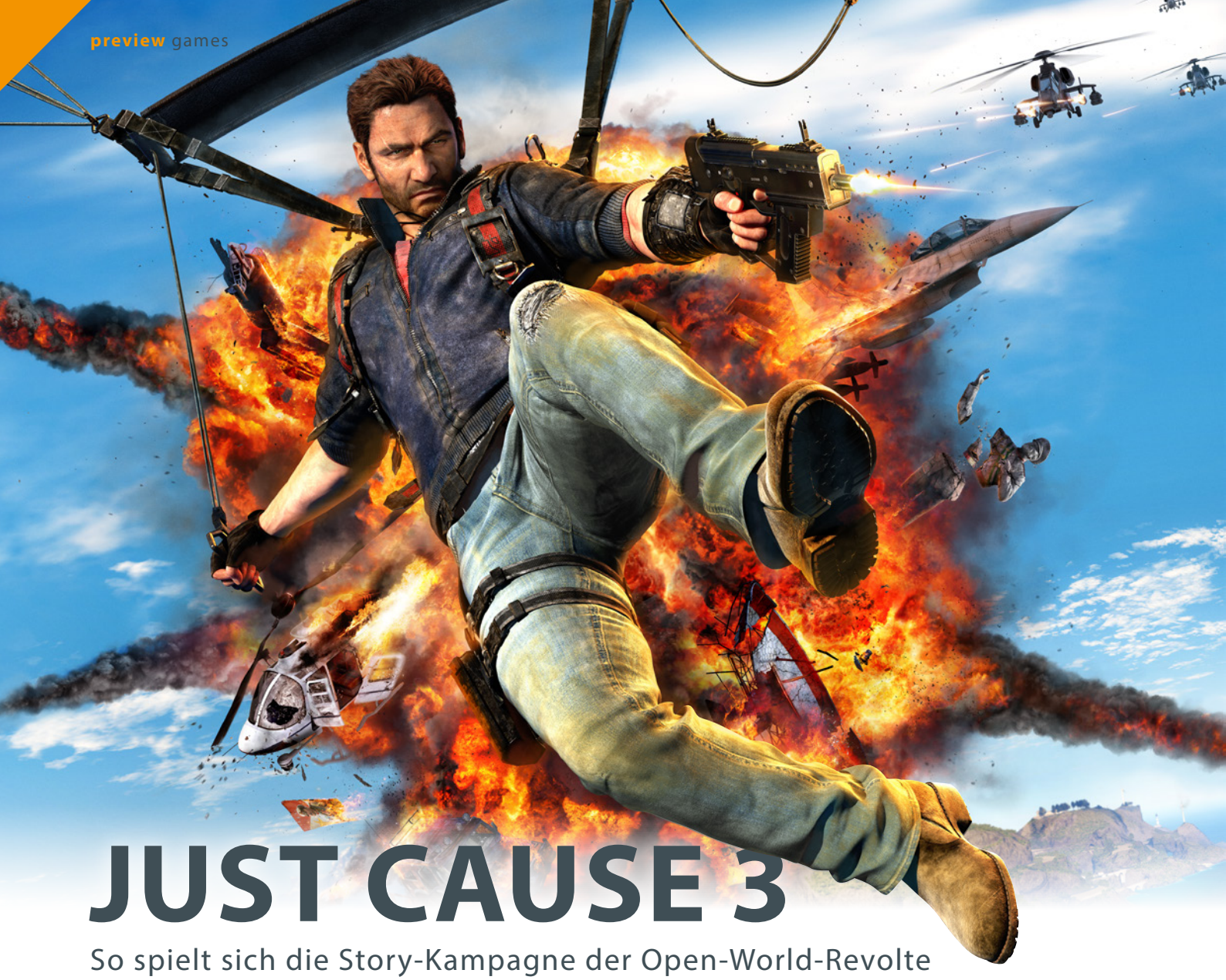
PROGNOSE

Endlich Gleichberechtigung zwischen Ballern und Schleichen: Das neue *Deus Ex* bietet fantastische Stealth-Einlagen UND spannende Kämpfe.

Wertungstendenz

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Alternative
Dishonored **Wertung:** 88%



JUST CAUSE 3

So spielt sich die Story-Kampagne der Open-World-Revolte

Eintausend Quadratkilometer: So gigantisch groß ist die Spielwelt von *Just Cause 3*. Zum Vergleich: Berlin bringt es nur auf 892 Quadratkilometer. Allerdings ist der fiktive Mittelmeerstaat Medici dezent idyllischer als unsere vollgebaute Hauptstadt: Die Inseln erinnern mit ihren weißen Häuschen und blühender Vegetation stark an Griechenland. Trotzdem herrscht miese Laune bei der Bevölkerung: Diktator Di Ravello hat das Land in seinem Griff und hortet einen mächtigen Rohstoff namens Bavarium. Letzteres klingt zwar nach Bayern, ist aber eine Art Metall, aus dem Medicis Rüstungsindustrie fiese Mordwerkzeuge bastelt. Und so ist es wieder mal an Rico Rodriguez und seinem alten Kumpel Mario, eine ganze Nation aus der Unterjochung zu befreien.

Probieren geht über Studieren

Zum Start der Story-Kampagne führt *Just Cause 3* alle seine Spielelemente behutsam ein. Das Tutorial dauert circa eine Stunde und ergibt durchaus Sinn, denn Rico Rodriguez ist ein besonderer unter den Open-World-Helden. Das liegt vor allem an drei genialen Gadgets: Fallschirm, Greifhaken sowie Wing-



Klassische Schießereien inszeniert Avalanche „nur" ordentlich. **Ricos Gadgets sind der echte Hit!**



Den Konvoi können wir mit Waffengewalt stoppen – oder aber die Brücke **zum Einsturz bringen.**



Ihr wollt einem missmutigen Diktator das Handwerk legen? **Dann jagt seine Infrastruktur hoch!**



Je weiter der Storyfortschritt, desto mächtiger die Rebellen. So eine **Minigun** rockt auch 'nen Heli!

suit können jederzeit auf Knopfdruck aktiviert werden und sorgen für ein ganz eigenes Spielgefühl – vor allem in Sachen Fortbewegung. So schwebt man mit dem Fallschirm durch die Lüfte und nutzt den Greifhaken, um sich schnell nach vorne zu katapultieren. Der Wingsuit eignet sich indes perfekt für rasante Flüge durch enge Schluchten und die überraschende Annäherung an Feinde. Wer Ricos Werkzeuge beherrscht, kann ergo problemlos durch die komplette Spielwelt düsen, ohne auch nur einmal den Boden zu berühren oder eines der zahlreichen Fahrzeuge zu benutzen. Dennoch ist der Einsatz von Helikopter, Düsenjet, Motorboot, Rennwagen und Co. ratsam, schließlich verfügen nicht wenige der Vehikel über mächtige Bordbewaffnung wie zum Beispiel zielsuchende Raketen.

Der hat einen Kollateralschaden!

Der Spielfortschritt im Rahmen der Handlung ist an die Befreiung einzelner Provinzen gekoppelt. Um Di Ravellos Macht einzudämmen, müssen Städtchen und militärische Einrichtungen erobert werden. Die Übernahme der zahlreichen Gebiete geschieht jedoch alles andere als subtil: Wo andere Action-Recken vorsichtig durch Basen schleichen, sprengt Rico Rodriguez lieber alles in die Luft. So nehmen wir ein Dorf ein, indem wir zuerst sämtliche Propaganda-Installationen (Lautsprecher, Plakate, Statuen) zerdeppern und zuletzt die Fahne der Rebellion auf dem Marktplatz hissen. So imposant die einhergehende Explosionsorgie auch ist, *Just Cause 3* gibt sich in Sachen Zerstörung etwas zu wählerisch: So kann zwar die Station der korrupten Polizei dem Erdboden gleichgemacht werden, umstehende Häuser der Zivilbevölkerung bleiben jedoch stets heil.

Apropos Zivilisten: Die Bewohner von Medici laufen und fahren zwar individuell herum, der Eindruck einer lebendigen Welt kommt aber kaum auf – dafür gibt es hier schlichtweg viel zu wenige Passanten. Allerdings stört dieser Fauxpas im Eifer des Gefechts nur marginal, wenn erst mal Dutzende von Ravello-Truppen mit Panzern aufmarschieren, bleibt sowieso keine Zeit mehr für Sightseeing. Ja, Rico Rodriguez verfügt auch über normale Waffen wie Pistolen oder Maschinengewehre. Aber nein, die Dinger bringen einen hier nicht weiter. Vielmehr schafft es *Just Cause 3* auf geradezu absurde Weise, den Spieler für seine Offensiv-Besonderheiten einzunehmen. Der Greifhaken spuckt beispielsweise mehrere Seile gleichzeitig aus, mit denen man Objekte aneinanderbinden kann – ein Druck auf die linke Schultertaste verringert dann abrupt die Länge der Leine. So ergibt die Formel „Gegner + Benzinfass + Wachturm" eine herrlich alberne Szene, bei der man sich ein diabolisches Lachen kaum verkneifen kann. Zudem hat der virtuelle Revoluzzer einen unendlichen Vorrat an C4-Paketen dabei – einzig die Menge der parallel einsetzbaren Bomben variiert je nach dem aktuellen Zustand eurer ausgewählten Verbesserungen. Und damit kommen wir zum nächsten Punkt …

Ein Upgrade fürs Upgraden

Letzterer ist von der Story losgelöst: Um Ricos Fähigkeiten zu verbessern, muss man entsprechende Herausforderungen erfüllen. Diese insgesamt über 100 Minimissionen teilen sich in unterschiedliche Kategorien auf: Von klassischen Wettrennen über Wingsuit-Stunts bis hin zu möglichst spektakulären Sprengungen. Je nach Ergebnis erhält man bis zu fünf Zahnräder, mit denen wiederum neue Modifikationen freigeschaltet werden. Richtig gelesen: *Just Cause 3* pfeift auf typische Verbesserungen der Marke „10 Prozent mehr Nahkampfschaden". Vielmehr entscheidet man, ob beispielsweise Ricos Sprengsätze wie ein Raketenantrieb funktionieren sollen oder Granaten erst bei Feindkontakt explodieren. Jede Mod lässt sich jederzeit per Menü ein- oder abschalten – der Experimentierfreude sind also keine Grenzen gesetzt.

Der Teufel steckt im Detail

Just Cause 3 erscheint zwar auch für die PS4 und die Xbox One, der PC spielt bei der Entwicklung aber ganz offenbar die erste Geige. So bietet das Menü zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten für Grafik und Steuerung – sämtliche Tasten sind hier frei belegbar. Optisch erwartet uns kein Meilenstein, aber sympathisch kunterbunte Kost: Während einige Texturen arg detailarm daherkommen, stimmt der Gesamteindruck zu jeder Zeit – besonders die Weitsicht und das Effektfeuerwerk sind atemberaubend. Schade indes, dass die Charaktere in den Zwischensequenzen nicht nur steif, sondern auch recht charismafrei rüberkommen – aber das gehört inzwischen wohl schon zu den Markenzeichen der Serie. ***(TK)***

VIRTUAL-REALITY-RUNDFLUG

Wer sich vorab ein Bild von der *Just Cause*-Spielwelt machen möchte, der kann dies mit einer nett gemachten Smartphone- und Tablet-App tun: Die sogenannte Wingsuit Experience ist kostenlos und zeigt Rico bei einem Flug durch die Lüfte des Mittelmeers. Ein wirkliches Spiel sollte man jedoch nicht erwarten, vielmehr handelt es sich um eine Art Grafikdemo.



Der Clou: Mit einer Google-Cardboard-Brille erstrahlt Medici sogar in 3D.

JUST CAUSE 3

Hersteller	Square Enix
Entwickler	Avalanche
Genre	Action
Termin	1. Dezember 2015
Fertig zu	90 %

PROGNOSE

Macht euch den Spaß doch einfach selber: Ein Fest der Action-Experimente, bei dem so richtig Gaudi rüberkommt!

Wertungstendenz

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Alternative

Grand Theft Auto 5 **Wertung:** 94 %



STAR WARS: BATTLEFRONT

Lichtschwert raus, Blaster in die Hand und ab aufs interplanetare Schlachtfeld: Die Sternenkriege rufen – und wir kämpfen mit!

Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten – ach, nein, lassen wir diese ausgelutschte Einleitung und kommen zum Punkt: *Star Wars: Battlefront* ist da und schickt sternenkriegbegeisterte Spieler auf der ganzen Welt noch vor dem Start des neuen Films *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* nach Tatooine, Endor und Co. Während es für einen „richtigen" Test in dieser Ausgabe nicht mehr gereicht hat (siehe Kasten rechts unten), ließen wir es uns natürlich trotzdem nicht nehmen, uns zahlreiche Stunden mit Laser Blaster, Lichtschwert oder auch unter Einsatz der Macht durch Horden von Imperialisten oder wahlweise Rebellen zu pflügen, um eine Kaufberatung für interessierte Fans abzugeben.

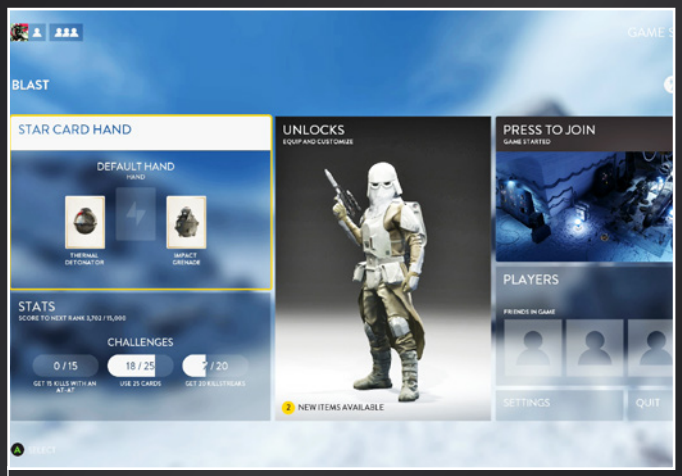
Spiel gestartet und losgelegt

Auf den kommenden Seiten gehen wir auf die – unserer Meinung nach – markantesten Punkte ein, die potenzielle Käufer zum Launch des Spiels wissen sollten. Diejenigen, die bereits losgelegt haben – zu dem Zeitpunkt, da unser Magazin in den Handel kommt, ist der Titel bereits erhältlich –, können immerhin ihre eigenen Erfahrungen mit unseren vergleichen und haben dennoch Spaß beim Lesen. An dieser Stelle wollen wir jedoch zuerst auf einige generelle Punkte eingehen, die uns während unserer Zeit mit dem Spiel ins Auge gestochen sind. So waren wir vom meist sehr flinken, problemlosen Matchmaking sehr angetan. Mit nur wenigen Buttoneingaben sind wir in den Matches drin, nervige Wartezeiten gibt es kaum. Auch die Individualisierung unseres Kämpfers durch verschiedene Waffen, sekundäre Ausrüstungsgegenstände sowie diverse Figurenskins geht locker von der Hand und lässt sich mühelos

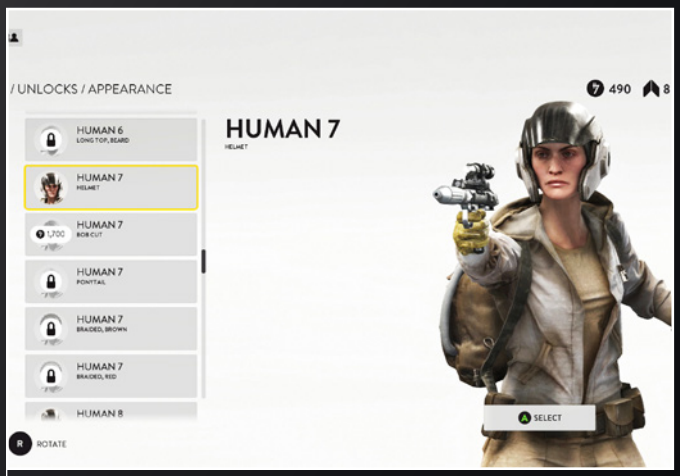
WARUM KEINE WERTUNG?

Holla, schon so lange gespielt aber keine Wertung vergeben? Dafür gibt es einen berechtigten Grund:

Wie Videospieler wissen, neigen die Server heiß erwarteter Mehrspieler-Titel dazu, zum Launch gerne einmal hoffnungslos überfordert zu sein. Zwar konnten wir *Battlefront* schon ausgiebig spielen, allerdings vor Release und somit noch nicht unter realistischen Bedingungen. Die Wertung folgt nächste Ausgabe.



Das **Matchmaking** funktioniert flott, private Matches lassen sich aber leider (noch) keine starten.



Einen echten Figureneditor gibt's nicht, wir können aber mehrere **Figurenmodelle** freispielen.

zwischen zwei Runden erledigen. Schön: Wir können uns entscheiden, ob entweder ausgehend von den Spielmodi oder den Maps entschieden wird, welchem Match wir als Nächstes zugewiesen werden. Sehr schade finden wir hingegen, dass es zum aktuellen Zeitpunkt keine Möglichkeit gibt, auch in privaten Turnieren in den Krieg der Sterne zu ziehen und seinen Freunden gezielt zu zeigen, wo der interstellare Hammer hängt. Auch ein grundsätzlicher Optionenmangel ist nicht von der Hand zu weisen: Rundenzeiten, zu erreichende Punktzahl und so weiter obliegen in keiner Variante unserem Gutdünken. Klar, das machen viele andere moderne Shooter auch nicht anders, es sorgt aber dafür, dass man sich in seinen Möglichkeiten doch ein wenig eingeschränkt vorkommt.

Alleine im Weltraum

Dafür konnten wir in unseren bisherigen Spielesessions keinerlei Serverausfälle feststellen. Es bleibt abzuwarten, wie dieser Umstand aussehen wird, sobald Millionen Spieler auf einmal nach dem offiziellen Launch gleichzeitig online gehen. Wer will, darf übrigens auch alleine ran – eine vollwertige Singleplayerkampagne darf sich aber niemand erwarten. Stattdessen können wir die drei Varianten ausprobieren, die uns jeweils in Tutorialmissionen, kurzweilige Schlachten sowie in Kämpfe gegen Wellen an Gegner stecken. Die Tutorialmissionen kommen dabei noch am ehesten echten Aufträgen gleich; so dürfen wir etwa auf einem Speeder Bike auf Rebellenjagd durch die Wälder von Endor düsen, als Darth Vader einen Rebellenstützpunkt ausheben oder in einem AT-ST für ordentlich Chaos sorgen. Die Schlachten und Wellenkämpfe auf diversen Maps hingegen sind relativ selbsterklärend und können bei Bedarf auch von zwei Sternenkriegern im Koop-Modus erlebt werden. Trotz netter, kleiner Videos, welche die diversen Missionen einleiten, fühlt sich aber keine der Aufgaben nach einem vollwertigen Spielerlebnis an. Das ist schade, aber angesichts der Tatsache, dass der Fokus der Entwickler von Anfang an klar auf den Mehrspielerduellen lag, auch wenig verwunderlich.



Gänzlich ohne **Inhalte für Einzelspieler** kommt das Spiel nicht daher, diese sind aber durch die Bank kaum der Rede wert.

Jakku! – Gesundheit!

Während die Menge an Inhalten zum Release des Spiels relativ überschaubar ausfällt – mehr dazu auf den folgenden Seiten –, erhalten wir knapp zwei Wochen nach dem Launch und somit kurz vor dem Start von *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* zumindest ein wenig mehr Content spendiert, mit dem wir uns in *Star Wars: Battlefront* die Zeit vertreiben dürfen. Im für alle Spieler kostenlos bereitgestellten DLC-Paket „Schlacht um Jakku" werden zwei auf dem titelgebenden, neuen Planeten angesiedelte Maps enthalten sein. Zeitlich sind die kämpferischen Geschehnisse jedoch nicht während der Ereignisse des Films, sondern 20 Jahre zuvor angesiedelt. Filmspoiler sind also nicht zu befürchten. Vorbesteller dürfen übrigens bereits eine Woche früher auf den neuen Maps ran – hoffen wir mal, dass EA diese wenig kundenfreundliche Schiene nicht auch bei zukünftigen DLCs so intensiv fährt. Immerhin geht man auch mit EA Access bereits den Weg, zahlungswillige Fans durch Zeitexklusivität zu bevorzugen. ***(LS/MS)***

MEINE MEINUNG — LUKAS SCHMID



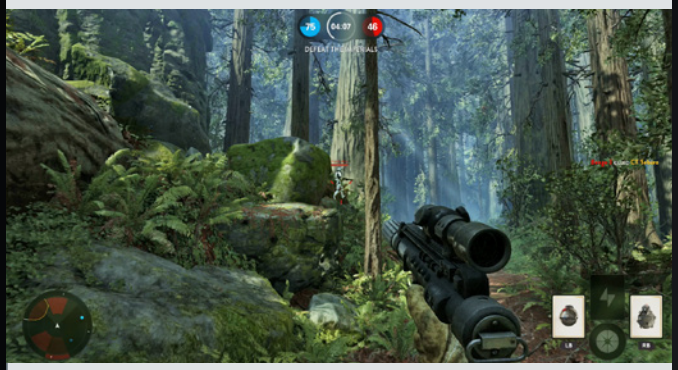
Bereits mehrere Stunden durfte ich in der Xbox-One-Fassung von *Star Wars: Battlefront* ran. Was ich da sehen und spielen konnte, sagte mir durchaus zu, wenngleich der große „Wow"-Effekt – abseits der grandiosen Grafik – ausbleibt. De facto ist das Spiel ein Crowdpleaser, der auf größtmögliche Zugänglichkeit setzt und dafür auf etwas kreativere oder anspruchsvollere Spielansätze fast gänzlich verzichtet. Angesichts der Tatsache, dass *Star Wars* als Marke nun einmal quasi das Aushängeschild für „Spaß für Mami, Papi, Sohnemann, Tochter und den Rest der Familie" ist, will ich das dem Spiel aber auch gar nicht vorwerfen. Zudem macht es bei aller Routine auch kaum etwas falsch oder schlecht und die Atmosphäre der Filme wurde beinahe perfekt eingefangen. Klar, manche Modi sagen dem persönlichen Geschmack mehr zu als andere – mit den Luftschlachten kann ich wenig anfangen –, das Gesamtpaket *Star Wars: Battlefront* macht aber Laune. Und genau das ist ja wohl auch der wichtigste Punkt.

UNSERE EINDRÜCKE

DIE MAPS

Auf zwölf Maps dürfen wir uns in *Battlefront* in die Sternenschlacht werfen. Aber was taugen sie? Wir geben einen Überblick über die Highlights der verfügbaren Kampfareale.

Vorneweg: Nicht alle Maps stehen uns in allen Mehrspielermodi des Spiels zur Verfügung. Je nachdem, mit wie vielen Teammitgliedern beziehungsweise Feinden auf einmal wir in die Schlacht ziehen, sind bestimmte Areale für uns gesperrt. So gibt es die richtig großen Maps wie den Waldmond Endor, den Außenposten Beta auf Hoth oder die Jundland-Wüste auf Tatooine sowie mittelgroße und kleine Maps wie die Absturzstelle im Sumpf von Dagobah, ein Jawa-Camp auf Tatooine oder einen relativ verwinkelten Imperialen Hangar. Richtige Spielspaßtöter gibt es darunter nicht, jedoch geht in relativ großen Gebieten ohne echte Deckungsmöglichkeiten wie dem Außenposten Beta natürlich die taktische Komponente der Schießereien flöten. Wir hatten – natürlich völlig subjektiv betrachtet – am meisten Spaß im Jawa-Camp, an der Absturzstelle auf Dagobah und in den Eishöhlen auf Hoth. Übrigens dürfen wir am Steuer von X-Wing, TIE-Fighter und Co. auch den Luftraum über manchen Maps erforschen, wahlweise in speziellen Spielmodi oder sobald wir die entsprechende Spezialfähigkeit auf der Map aufgesammelt haben.



Richtige qualitative Durchfaller gibt es bei den **Maps** nicht. Für jeden Spielergeschmack ist was dabei.

DIE SPIELMODI

Mit insgesamt neun Mehrspielervarianten bietet *Battlefront* recht viel Abwechslung. Aber sind auch alle Modi wirklich gut durchdacht und – wichtiger – machen sie Laune?

Wenn ein so aufwendig produziertes Spiel wie *Battlefront* auf eine Kampagne verzichtet, darf man als Käufer davon ausgehen, dass die Entwickler genügend Zeit hatten, um den Mehrspielermodi den nötigen Feinschliff zu geben. In den ersten zehn Spielstunden hatten wir aber das Gefühl, dass DICE sich vor allem bei den Modi „Vorherrschaft" und „Kampfläufer-Attacke" viel Mühe gegeben hat und die restlichen Varianten wie etwa „Jägerstaffel", „Gefecht" oder „Heldenjagd" eher als eine nette Dreingabe fungieren. So bietet *Battlefront* dank der großen Auswahl zwar ziemlich viel Abwechslung, aber ob Spieler sich tatsächlich mit den simplen Luftschlachten oder den schlichten Kämpfen mit Luke Skywalker und Han Solo in den Hauptrollen die Nächte um die Ohren schlagen werden, wagen wir zu bezweifeln. Insgesamt hätten wir uns auch etwas mehr Innovation gewünscht, wenn es um die Spielmodi geht. Die „Kampfläufer-Attacke" mit ihren AT-AT-Walkern mag noch als neuartig durchgehen, aber die restlichen Varianten kamen uns – zumindest auf den ersten Blick – ziemlich bekannt vor. Das werden wohl die DLCs in Zukunft richten.



Mit **neuen Spielmodi** fällt das *Battlefront*-Paket ziemlich dick, aber qualitativ schwankend aus.

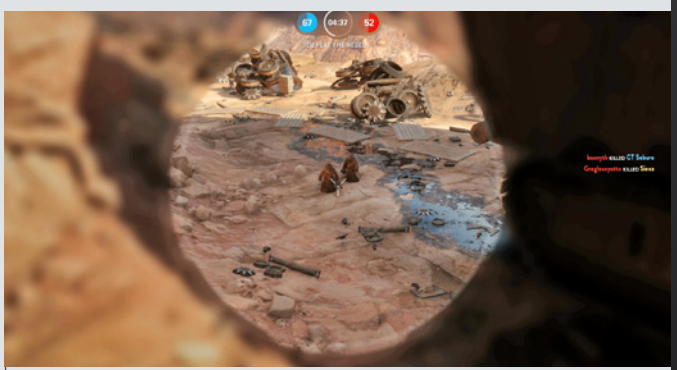
GRAFIK, SOUND UND DIE STAR-WARS-ATMOSPHÄRE

Machen wir uns nichts vor: Ein Gutteil der Spieler wird sich *Battlefront* primär aus einem Grund holen: Es ist verdammt noch mal *Star Wars*! Und atmosphärisch ist es wirklich top.

Und ebendiese Spielerschicht bekommt ein *Krieg der Sterne*-Wohlfühlpaket spendiert, das sich mehr als sehen lassen kann. Die von uns für diesen Artikel gespielte Xbox-One-Fassung ist eine wahre Augenweide, die sich vor so manch konsolenexklusivem Abtenteuer wahrlich nicht zu verstecken braucht. Egal, ob wir durch die dicht bewachsenen Wälder von Endor streifen, uns in der Schneewüste von Hoth den Sturmtruppler- beziehungsweise Rebellen-Allerwertesten abfrieren oder unter der Sonne von Tatooine schwitzen: Das Zusammenspiel aus knackig-scharfen Texturen, grandiosen Licht- und beeindruckenden Feuer-, Explosions- sowie Wettereffekten begeistert und läuft – von einigen Momenten, in denen ganz besonders viel auf dem Bildschirm los ist – die meiste Zeit sehr flüssig. Lediglich ein ab und an bemerkbares, leichtes Kantenflimmern stört das Gesamtbild, allerdings nur geringfügig. Wenig überraschend überzeugt zudem die Musikuntermalung, wenn auch mit kleinen Einschränkungen. Klar, all die ikonischen und fantastischen orchestralen Stücke der Filme sind da, werden unserer Meinung nach aber etwas zu abgehackt eingesetzt: Action, fünf Sekunden Musik, wieder Action, Musik – ein etwas besserer Fluss hätte die Stimmung noch zusätzlich untermalt. Auch die wenig abwechslungsreichen Oneliner der Soldaten auf den Schlachtfeldern, die oftmals mehr an *Battlefield* erinnern, benötigen noch etwas Überarbeitung. Das ist aber natürlich Kritik auf höchstem Niveau, denn zu den von Komponist John Williams ersonnenen *Star Wars*-Klängen gegen die virtuellen Feinde vorzugehen, sorgt natürlich trotzdem regelmäßig für ein wahres Fan-Hochgefühl. Zu guter Letzt stellt sich trotz toller Grafik und tollen Sounds freilich die Frage: Wie gut wurde die *Star Wars*-Atmosphäre eingefangen? Die Antwort: Die Entwickler hätten ihre Arbeit in dieser Hinsicht kaum besser machen können. Die Maps sind nur so gespickt mit Details und Anspielungen auf die Filme. Da laufen schon einmal spontan Jawas auf Tatooine durch die Gegend und flitzen erschrocken davon, wenn sie den Klang unserer Waffen vernehmen, und die AT-ATs sind genauso beeindruckend und gigantisch, wie man sie aus den Filmen kennt. Hinzu kommt natürlich das wohlige Gefühl, sobald man einmal in die Haut von Luke Skywalker, Darth Vader und Co. schlüpfen darf – all das sorgt dafür, dass man wirklich das Gefühl hat, mittendrin zu sein im Krieg der Sterne. Toll!



Ob auf Hoth, auf Tatooine oder anderen Planeten: **Grafisch** sieht *Battlefront* ungemein schick aus.



Ab und an laufen uns im Jawa-Camp **Jawas** vor die Linse. Solche Details stärken die Atmosphäre.

DIE HELDEN UND FAHRZEUGE

Alte Helden braucht das Land – und wenn diese über die Macht verfügen, umso besser. Wir stellen die Helden vor, die zum Release spielbar sind, und gehen auf die Fahrzeuge ein.

Zum Launch des Spiels stehen uns insgesamt sechs Helden zur Verfügung, welche durch ihre schiere Kampfkraft so manches Match aufmischen können – drei auf Rebellen- und drei auf Imperiumsseite. Die Rebellen erhalten durch Luke, Leia und Han Solo Unterstützung, die entweder mit Waffengewalt oder – in Lukes Fall – der Macht gegen ihre Feinde vorgehen. Dasselbe gilt für die Vertreter des Imperiums beziehungsweise der dunklen Seite, Darth Vader, Darth Sidious und Boba Fett. Anders als normale Einheiten fügen die Heroen ihren Gegnern massiven Schaden zu. Zusätzlich zu ihren Standardangriffen verfügen sie über drei Spezialaktionen, die allerdings nicht, wie bei den regulären Kämpfern, frei zugewiesen werden können. So wirft etwa Darth Vader sein Lichtschwert, Leias Blaster schießt mit deutlich mehr Wucht als normal und Luke saust mit rasantem Tempo auf seine Feinde zu. Diese Spezialangriffe sind automatisch On-Hit-Kills, ausgenommen natürlich, sie richten sich gegen andere Helden. Spielen dürfen wir die besonderen Figuren entweder in speziell dafür vorgesehenen Spielmodi oder wenn wir ein entsprechendes Symbol während eines Matches aufsammeln. Das Hochgefühl, wie man es etwa bei Perksystemen nach einem erfolgreichen Killstreak erlebt, fällt hier also weg. Für Gelegenheitsspieler ist es natürlich toll, dass sie auch regelmäßig als Helden randürfen, aber es ist auch sehr simpel gelöst. Dasselbe gilt übrigens für die Fahrzeuge sowie Fluggeräte, die man in den Matches findet oder eben in speziell dafür gedachten Spielmodi anwählt. Das Gefühl, mit einem AT-ST durch die Gegend zu stapfen und Rebellen zu plätten, mit dem Speeder Bike Gas zu geben oder sogar hinter dem Steuer des Millennium Falcon den Luftraum unsicher zu machen, ist aber natürlich trotzdem mehr als befriedigend und unterhält immer wieder.



Luke gegen den Imperator – da fliegen die Fetzen! Die **Heldenduelle** sind spektakulär inszeniert.



An Land und in der Luft nehmen wir am **Steuer** verschiedener ikonischer *Star Wars*-Gefährte Platz.

DIE SPIELERISCHE SUBSTANZ

Das schwedische Entwicklerstudio DICE hat mit der *Battlefield*-Reihe einige der tiefgründigsten Online-Shooter überhaupt abgeliefert. Kann *Star Wars* da mithalten?

Die Online-Shooter-Gemeinde konnte man in den letzten Jahren ziemlich einfach in zwei Lager aufteilen: die *Call of Duty*-Jünger auf der einen Seite und die *Battlefield*-Fanatiker auf der anderen. Während sich die Fans der Activision-Reihe über die schnellen und actionbetonten Gefechte freuten, kamen die kleinen Taktiker und Teamspieler unter uns auf den riesigen Schlachtfeldern der *Battlefield*-Serie auf ihre Kosten. Wer nun damit rechnet, dass auch *Battlefront* auf ein relativ komplexes Gameplay setzt, wird ziemlich wahrscheinlich enttäuscht sein. Die Krieg-der-Sterne-Gefechte könnte man am ehesten als leicht zugänglich und kurzweilig bezeichnen. Zwar sind die Karten etwa im Vorherrschafts- und Kampfläufer-Attacke-Modus für Genreverhältnisse fast schon gigantisch, aber solche Dinge wie zum Beispiel die Handhabung der Waffen oder die Auswahl an unterschiedlichen Fahrzeugen sind in *Battlefront* deutlich simpler beziehungsweise kleiner gehalten als in der *Battlefield*-Serie. Das macht den neuesten DICE-Titel nicht unbedingt schlechter als seine Vorgänger, doch spricht das Spiel unserer Meinung nach eine etwas andere Zielgruppe an. Wer das vor dem Kauf von *Battlefront* berücksichtigt und sich einfach auf unkomplizierte Schlachten mit einer waschechten *Star Wars*-Atmosphäre freut, wird die Anschaffung ziemlich wahrscheinlich nicht bereuen. Man muss halt wissen, was einen erwartet.



Die **Blaster** in *Battlefront* haben keinen Rückstoß. Schon dadurch ist das Spiel simpel, aber zugänglich.

WAS IST DRIN IM STAR-WARS-WOHLFÜHLPAKET?

Keine Einzelspielerkampagne, aber dafür Multiplayer-Inhalte satt – reicht das für lang anhaltenden Spaß? Oder ist die Luft schneller raus, als man „Es ist eine Falle!" sagen kann?

Spiele wie *Titanfall* und *Evolve* haben es bereits vorgeführt und konnten das von ihnen gesetzte Ziel in beiden Fällen nicht erreichen: Titel, die auf eine aufwendig inszenierte Story verzichten, müssen einiges dafür tun, um die Spieler davon zu überzeugen, dass es trotzdem vollwertige Spielerlebnisse sind. *Star Wars: Battlefront* hat es in dieser Hinsicht dank der starken *Star Wars*-Lizenz deutlich einfacher, doch dürften sich trotzdem viele potenzielle Käufer die Frage stellen: „Was bekomme ich eigentlich für meine doch ziemlich stattlichen 60 Euro?" Schlicht gesagt: neun Mehrspielervarianten, die man zum Start auf zwölf unterschiedlichen Karten spielen kann, sowie vier (Koop-)Missionstypen, die zwar kurzzeitig unterhalten, aber dennoch eher der Übung dienen, denn ein vollwertiges Spielerlebnis darstellen. Damit fällt der Umfang fast identisch mit dem Mehrspielermodus von *Battlefield 4* aus – wobei der vierte Teil der Shooter-Reihe noch eine etwa sieben Stunden lange Kampagne bietet. Anhand der zehn Stunden, die wir mit den *Star Wars*-Schlachten verbringen durften, können wir schlecht sagen, ob man sich tatsächlich über einen zu schmalen Umfang ärgern wird. Wir können lediglich feststellen, dass man bei *Battlefront* etwas weniger für sein Geld bekommt als bei *Battlefield 4*. Mal sehen, ob der anstehende Gratis-DLC das ändern kann. Mit 50 Euro ist der sehr umfangreiche Season Pass auf jeden Fall sehr teuer angesetzt, gerade angesichts des schmalen Umfangs zum Start.



Neben dem Mehrspieler gibt es vier unterschiedliche Missionstypen für **Solisten** und Koop-Freunde.

ELITE-CONTROLLER

XBG ONE GAMES KAUFTIPP

Das beste Joypad der Welt – nicht weniger möchte der Elite-Controller sein!

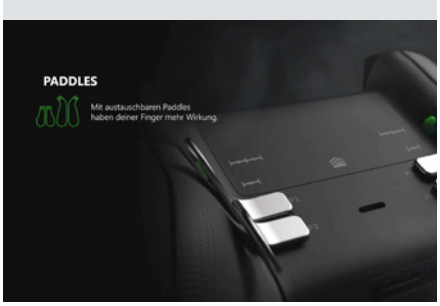
AUSTAUSCHBARE KOMPONENTEN

Klappt ihr die ursolide Hardshell-Tasche des Elite-Controllers zum ersten Mal auf, strahlen euch im unteren Bereich der praktischen Transportbox insgesamt fünf Bauteile für euer neues Joypad entgegen. Zusammen mit den im Auslieferungszustand bereits eingesteckten vier Paddles, zwei Analogsticks und der Steuerwanne kommt der Elite-Controller damit auf insgesamt zwölf austauschbare Komponenten. Stören euch die Paddles auf der Rückseite? Einfach abnehmen! Ihr hättet lieber Analogsticks mit der Wölbung nach innen statt nach außen? Kein Problem, die entsprechenden Griffe sind ratzfatz ausgetauscht. Die Steuerwanne ist euch suspekt, ihr wollt lieber mit einem klassischen D-Pad zocken? Mit zwei kurzen Handgriffen ist euer Wunsch erfüllt! Sogar Analogsticks mit unterschiedlichen Höhen hat man dem Elite-Controller mitgegeben. Zwar dürften die meisten Spieler mit den vormontierten kurzen Griffen bestens bedient sein, eine breite Auswahl ist aber immer schön. Zudem sind die Magnethalterungen vom Allerfeinsten – das Umstecken macht richtig Spaß!



WAS TAUGEN DIE PADDLES?

Auf der Rückseite des Elite-Controllers findet sich die vielleicht größte vom Hersteller ausgerufene Revolution – die Paddles. Dabei handelt es sich um spezielle Steuerwippen, wie ihr sie vielleicht einmal an dem modernen Lenkrad eines Rennwagens zu sehen bekommen habt. Nach etlichen Stunden Spiel mit dem Hightech-Joypad lautet unsere Meinung: nett zu haben, aber kein Muss. Wir haben die Paddles am Ende hauptsächlich zur Auslagerung von Buttons benutzt, an die wir sonst nur unkomfortabel herangereicht hätten. Das hat aber auch wirklich super funktioniert! Vor allem bei einer gedrückt gehaltenen R3-Taste (also dem rechten Analogstick) zum Auslösen einer Sprint-Funktion bewirkt ein auf R3 programmiertes Paddle wahre Wunder! Plötzlich muss man denselben Stick, an dem man filigrane Bewegungen durchführen soll, nicht länger krampfhaft gedrückt halten, um seinen virtuellen Charakter zum Sprint zu nötigen. Stattdessen übernimmt ein sanfter Zug am Paddle diese Aufgabe. Unser Tipp: die beiden linken Wippen raus und die rechten zur Button-Auslagerung verwenden.



Hundertfünfzig Euro. Das ist beinahe eine halbe Xbox One. Wer zum Geier gibt dermaßen viel Kohle für einen Controller aus?! Überraschenderweise gar nicht mal so wenige Leute! Man sehe sich nur die Fighting-Game-Szene an – dort investieren die echten Cracks vergleichbare Beträge in ihre Arcade-Sticks, obwohl man theoretisch „nur" mit einem normalen Joypad in den Beat-'em-Up-Turnieren antreten könnte. Oder wie wäre es mit den Onza-Tournament-Controllern aus dem Hause Razer? Deren letztes Joypad für die Xbox 360 haben wir ebenfalls getestet – unfassbare 95 % konnte sich das High-End-Steuergerät damals in unserem Heft sichern … und ging bereits zur Blütezeit von Microsofts letzter Konsole für einen meist dreistelligen Betrag über den Ladentisch. Absolute Edelcontroller zu einem passend edlen Preis sind nichts Neues, ja noch nicht einmal etwas Ungewöhnliches. Und das hat einen guten Grund …

Wenig Muss, viel Will

Wofür geben die Leute ihr Geld am liebsten aus? Für Dinge, die sie wollen – nicht Dinge, die sie brauchen: ihre Hobbys! Videospiele zockt man aus Leidenschaft, gerade an einer dicken Konsole mit entsprechend dicken Spielen. Und bei dieser Kombination lassen sich passionierte Gamer dann erfahrungsgemäß auch nicht lumpen. Klar, man braucht als Skifahrer nicht die beheizbare Unterziehweste. Nein, unbedingt nötig ist der teure Speziallack auf dem heiß geliebten Motorrad nicht. Okay, man kann als Numismatiker auch ohne Echtleder-Alben zum Einfassen der eigenen Münzen auskommen. Aber wenn man einem Hobby mit viel Liebe nachgeht, werden auch die Geldbeutel-Grenzen meist weit gesteckt!

Ein gutes Gefühl im Geldbeutel

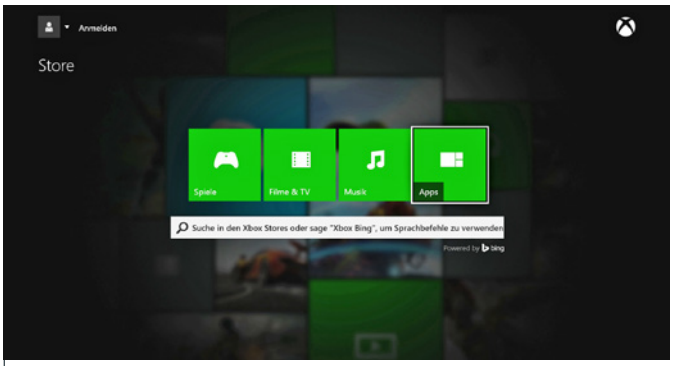
Man hat es also mit Kunden zu tun, die sich beim Geldausgeben wohlfühlen wollen – entsprechend viel Luxusstimmung muss der getätigte Einkauf dann auch verbreiten. Bei Microsoft ist man sich darüber offenbar im Klaren: Der edlen Verpackung, die man dem kompakten Elite-Controller gegönnt hat, fehlt echt nur noch die automatische Fanfare beim Abheben des Kartons! Das Luxus-Joypad kommt in einer wunderschönen Hartschalen-Tasche zu euch nach Hause, in der die Hardware nicht nur sicher aufgehoben ist, sondern die auch noch Fassungen für die austauschbaren Steuerkreuze und Analogsticks mitbringt – dazu mehr in unserem Kasten nebenan. Selbst eine kleine Aussparung für den Reißverschlussgriff findet sich eingerahmt in der Plastikhalterung! Kein Wunder also, dass der Elite-Controller trotz seines stolzen Preises zu unserem Redaktionsschluss nahezu ausverkauft war.

Gespürte Dekadenz

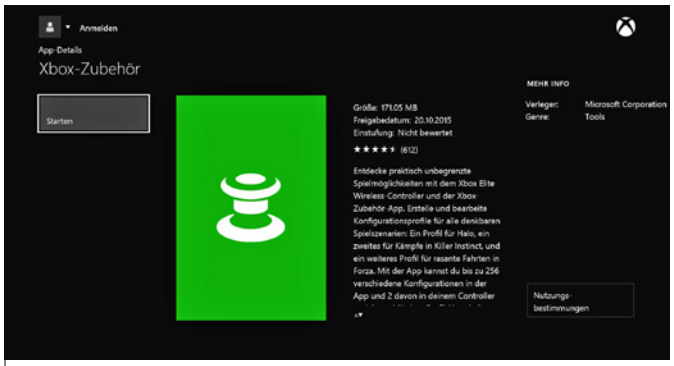
Hat man sich dann an der famosen Schutzhülle des Joypads sattgesehen, wird mit erwartungsvoll zittrigen Fingern der Reißverschluss geöffnet. Mmmmmhhh … was für ein feines Teil dieser Elite-Controller geworden ist! Bereits beim ersten Griff zur eigentlichen Hardware setzt sich der Eindruck hervorragender Verarbeitung nahtlos fort, trotzdem legen wir das Joypad zunächst noch zur Seite – und blicken unter die Mittelpackung. Dort warten nämlich die kompakte Dokumentation, zwei hochwertige AA-Batterien zum Betrieb des Controllers und ein satte 2,5 Meter langes, stoffummanteltes Micro-USB-Kabel der besten Güteklasse. Damit lassen sich selbst große Distanzen von der Konsole bis zur Couch überbrücken.



Um die **Wertigkeit dieses Spitzenprodukts** erahnen zu können, braucht man den Elite-Controller nur einmal in die Hand zu nehmen.



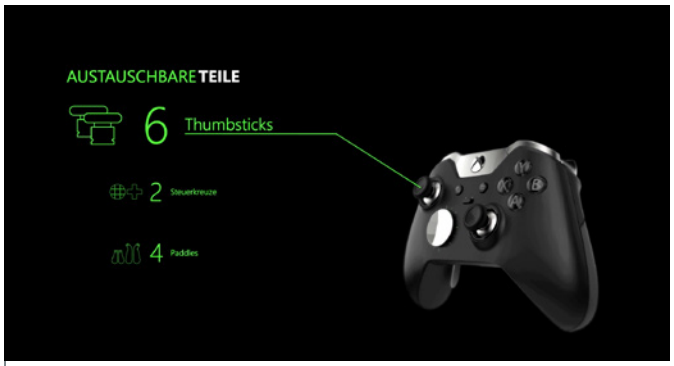
Vor der Programmierung wartet der **Software-Download.** Sucht in den Store-Apps nach …



… „elite" und ihr werdet fündig. Zum Joypad-Startschuss sieht die Software **noch recht grob aus.**



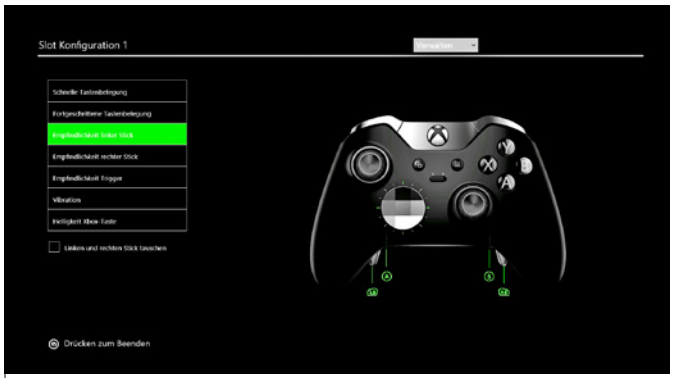
Auf der Rückseite befindet sich ein **mysteriöser grüner Schalter** – er steuert die Triggertiefe.



Die **Konstruktion eures Steuermanns** bestimmt ihr selbst – vor allem das D-Pad macht viel aus!



Das wohl wichtigste Feature funktioniert **schnell, griffig und perfekt:** die Tastenumbelegung.



Ein App-Menü, sieben Unterprogramme. Sogar die Leuchtkraft des **Xbox-Buttons** steht zur Wahl.

Im Angesicht der Bestie

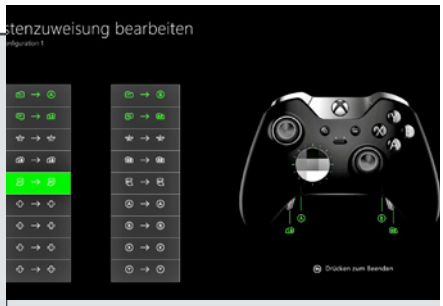
Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Elite-Controller von seinem Standard-Pendant nur in wenigen kleinen Details. Die Anatomie ist zunächst gleich: dieselben Abmessungen, dieselbe Anordnung von Buttons und Steuerelementen. Wären die A-, B-, Y- und X-Knöpfe nicht vornehm geschwärzt und die Klavierlack-Elemente des normalen Joypads nicht in stilvollem Silbergrau gehalten, könnte man einen Elite-Controller in seinem Fabrikzustand frontal eigentlich nur am digitalen Eingabesystem erkennen. Das zeigt sich hier nämlich als Steuerwanne statt als (ebenfalls mitgeliefertes) D-Pad. Der Autor dieser Zeilen ist eigentlich kein Fan besagter Steuerwannen. Derselbe Autor hatte aber auch noch nie ein derart exzellent verarbeitetes, griffiges und sofort auf Kommandos reagierendes Exemplar in der Hand! Dass alle im Lieferumfang enthaltenen Steuereinheiten entweder ganz aus Metall oder wenigstens mit einem Metallfuß gefertigt sind, hat übrigens nicht nur qualitative Gründe: Die quasi mit einem Fingerschnippen austauschbaren Komponenten werden alle magnetisch am Elite-Controller festgeschnappt. Kaum zu glauben, wie sehr sich Bequemlichkeit und Schnelligkeit des Steuersystem-Wechsels mit der Stabilität der eingefügten Komponenten verbinden lassen! Während unserer etliche Stunden langen Testsessions haben wir nur einmal aus Versehen ein einziges der Wechselelemente unfreiwillig aus dem Controller gefeuert – das rechte Flügel-Paddle auf der Rückseite verabschiedete sich während eines besonders heftigen Schocks in *Metro Redux*.

Handheld-Spaß ganz ohne Spiel

Apropos stundenlange Testsessions: Der Xbox-One-Elite-Controller ist ein Meisterwerk der Ergonomie! Bereits das Standard-Joypad unserer heiß geliebten Konsole hat sich im Laufe der Jahre zu einem der besten Eingabegeräte aller Zeiten entwickelt, das nun mit der Luxusfassung seine nicht ganz billige Vollendung findet. Der Norm-Controller der Xbox One ist von Haus aus etwas kopflastig – greift man ihn locker, möchte das Joypad nach vorne aus den Händen rollen. Bei der Elite-Version ist das nicht der Fall – hier liegt die Hardware bombenfest mit einem nahezu idealen Schwerpunkt selbst in großen Männerhänden, was für ein ermüdungsfreies Zocken sorgt. In Kombination mit den geriffelten und gummierten Griffen bietet uns der Button-Großmeister

MANUELLE TASTENBELEGUNG

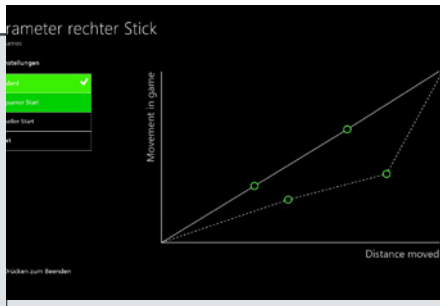
Das Herzstück der Elite-Controller-App und eines der wichtigsten Kaufargumente für das Luxus-Pad: die manuelle Buttonkonfiguration! Jede nur denkbare Funktion auf dem Controller dürft ihr jeder beliebigen Taste zuweisen – und natürlich auch den Paddles auf der Rückseite. Die Einstellung dazu könnt ihr in zwei Unterprogrammen vornehmen – der Schnellen und der Fortgeschrittenen Tastenbelegung. Letztgenannte erweist sich als wuchtige Auswahlleiste für Knopf-Konfigurationen, wesentlich zügiger und denkbar einfach geht es über die schnelle Variante. Hier braucht ihr einfach nur zuerst euren Wunschbutton und danach den Funktionsbutton drücken – fertig.



Die **Fortgeschrittene Tastenbelegung** ist die langsamere.

ANALOGSTICK-PARAMETER

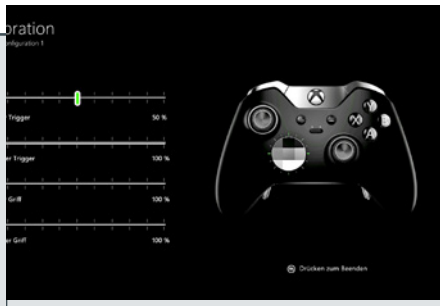
Eine Funktion für die echten Cracks, die jedes noch so kleine Detail an ihrer Steuerung feinschleifen möchten: die Einstellung der Analogstick-Parameter. Bei ihr handelt es sich um viel mehr als nur eine grobe Ausrichtung der allgemeinen Bewegungsempfindlichkeit von X- und Y-Achse – hier könnt ihr tatsächlich die komplette Dynamik der Analogsticks kontrollieren! Wollt ihr zum Beispiel eine progressive Steuerung, die erst ganz leicht auf das erste Drittel der getätigten Stick-Distanz reagiert, sich danach aber exponentiell verstärkt? Könnt ihr hier einstellen! Oder möchtet ihr einen Controller, der eure Kommandos sofort und wuchtig umsetzt, danach aber sanfter anschlägt? Auch machbar!



So reagieren die **Sticks** zunächst schnell und lassen dann nach.

RUMBLE-MOTOREN

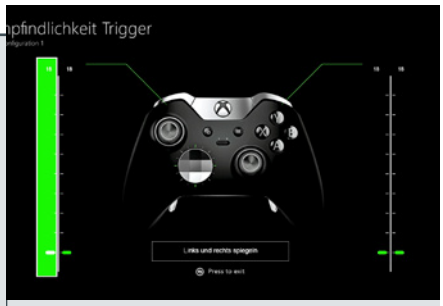
Eines der von Fans am meisten geforderten Features ist angekommen: Ihr könnt in der Elite-App die Vibrationsintensität aller vier Rumble-Motoren eures Controllers selbst einstellen! In 10-Prozent-Schritten lässt sich die Rüttelstärke fein justieren, sodass am Ende die exakt euren Wünschen entsprechende Rumble-Leistung geboten wird. Ihr wollt Explosionen im Spiel bis in die Schultern spüren? Dann packt alle vier Regler auf 100! Ihr bevorzugt ein haptisch sanfteres Erlebnis? Dann runter mit der Justierung auf 4 x 50. Ihr schätzt einen kräftigen Vibrationseffekt, die Trigger-Motoren lenken euch aber vom Schießen ab? Dann 2 x 0 für die Trigger und 2 x 70 für die Griffe. Funktioniert super!



Sofort spürbar: die Einstellung der **Rumble-Intensität.**

TRIGGER-EMPFINDLICHKEIT

Die vierte und letzte Elite-Einstellung, die in der App möglich ist: Hier könnt ihr die Aktionsdistanz der Joypad-Trigger justieren. Kurz gesagt: An dieser Stelle bestimmt ihr, wie tief ihr die Abschusstasten an der Geräterückseite nach unten drücken müsst, um die ihnen zugewiesene Aktion auszulösen. Ganz ehrlich – das System funktioniert ordentlich, bewirkt aber keine Wunder. Am besten spart ihr euch das Experimentieren mit den ziemlich kryptisch gestalteten Reglern im Programm und bestimmt hardwareseitig die Empfindlichkeit der Trigger. Dafür gibt es auf der Controller-Rückseite zwei grüne Schalter: Die Doppelwelle steht für eine lange LT/RT-Distanz, die Einzelwelle für eine kurze.



Wer es genau haben will, bestimmt die **Trigger-Druckpunkte.**

damit einen bombenfesten und trotzdem angenehmen Halt. Das muss er auch, besonders leicht ist der Elite-Controller nämlich nicht ausgefallen! Ohne Batterien wiegt er 312 Gramm – ein Standard-Joypad für die Xbox One kommt auf gerade mal 232 Gramm. Selbst mit eingelegten Akkus wäre das Teil mit 278 Gramm noch deutlich weniger wuchtig als sein Luxus-Gegenpart. Packt man hier die beiden beiliegenden Batterien dazu, schnellt das Gewicht des Elite-Controllers auf 358 Gramm hoch. Trotzdem macht sich die Zusatzladung während des Spielens kaum bemerkbar, weil das Steuergerät eben so unverschämt gut ausbalanciert in den Händen liegt! Als Gaming-Veteranen, die mittlerweile seit beinahe 17 Jahren alle nur erdenklichen First- und Third-Party-Joypads in den Händen halten, kann das XBG-Games-Team klar attestieren: Der Xbox-One-Elite-Controller ist eines der besten Kontrollgeräte in der Geschichte der Videospielperipherie!

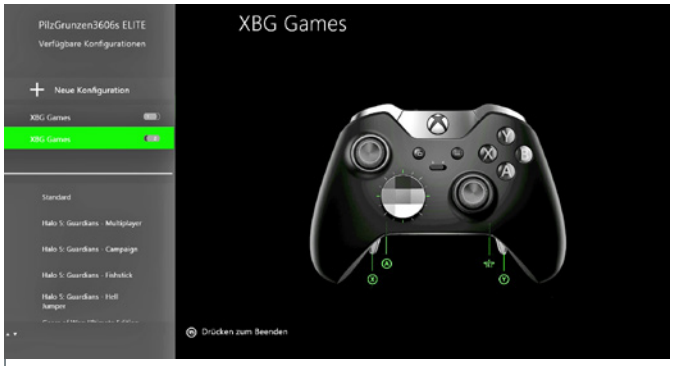
Elitär, aber nicht vollkommen

Ganz ohne Kritik kommt uns das gute Stück aber dennoch nicht aus dem Haus! Insgesamt drei Probleme stoßen uns an dem Controller selbst sauer auf – ein finanzielles, ein ergonomisches und ein verarbeitungstechnisches. Das Finanzielle ist schnell geklärt: 150 Euro für den Elite-Controller ist eine Menge Asche, selbst für ein dermaßen fantastisch verarbeitetes Produkt! Ignorieren wir vollkommen das Euro-Schild an seiner Verpackung, ist Microsofts elitärer Steuermann ein absolutes Meisterwerk. Ignorieren wir besagtes Preisschild aber nicht, können wir den Luxus-Controller kaum als preiswert bezeichnen. Er ist aber auch nicht hoffnungslos überteuert – so bleibt er eben eine kostenintensive, aber dennoch lohnende Anschaffung für den Hardcore-Gamer. Der kleinste Kritikpunkt findet sich in der Ergonomie wieder. Ein einziges Detail konnte während der Konstruktion des Elite-Controllers offenbar nicht gelöst werden: die Paddle-Höhe hinten links. Da sich auf derselben Seite der nach oben versetzte Analogstick befindet, der zwingend mit dem Daumen berührt bleiben muss, sind die Backbord-Paddle deutlich schwieriger zu bedienen als ihre Kollegen auf der rechten Seite – dort liegt die Hand anatomisch wesentlich angenehmer auf dem niedrigen Analogstick, wodurch die Finger auch die rechten Paddles problemlos ansteuern können.

Daher von uns der Tipp: Legt die wichtigsten Funktionen auf die Steuerwippen der rechten, nicht der linken Seite. So spart ihr euch möglichen Steuerfrust. Unser letzter Kritikpunkt ist auch der größte: Während die Rumble-Motoren im linken und rechten Griff hervorragend verarbeitet sind und praktisch lärmfrei arbeiten, rattern die Rumble-Motoren in den Triggern unseres Testgeräts wie zwei alte Rasierapparate. Da saßen wir also angespannt während fieser Horrorsezenen in *The Evil Within* und lauschten mit dem Elite-Controller in den Händen atemlos einer garstigen Zwischensequenz, als plötzlich das intensive „BRRRRRÖÖÖ



Praktische Sache: Zu den **wichtigsten Spielen** gibt es bereits fertige Tastenkonfigurationen.



Einmal eingestellt, dürfen wir unser Knopf-Layout **als Schnellauswahl abspeichern.**



Wer Elite-Tasten konfiguriert, sollte natürlich zunächst die **Button-Belegung im Spiel** kennen.



Dank **Hair-Trigger-Einstellung** auf LT drücken wir den *Zombi*-Zombie blitzschnell von uns weg.

nach „Elite" gesucht. Zum Zeitpunkt unseres Tests resultiert dieses Unterfangen in dem Aufstöbern eines noch recht konfus benannten Programms namens „Xbox-Zubehör". Ladet das Teil herunter und startet es auf dem Xbox-Dashboard! Nach einem kurzen Intro-Video zu eurem neuen Controller könnt ihr das gute Stück dann auch schon anschließen und konfigurieren. Und jetzt wird's richtig praktisch! Zunächst dürft ihr alle nur denkbaren Parameter des Elite-Joypads einstellen, benennen und abspeichern – die wichtigsten Unterprogramme haben wir für euch in unseren Kästen auf der linken Seite vermerkt. Bis zu unfassbare 255 Einstellungen lassen sich in der App speichern, was wohl keine Wünsche nach Komfort offen lassen dürfte. Mehr noch: Zu den beliebtesten Xbox-Spielen warten bereits bei der Erstinstallation der App ausgesuchte Controller-Konfigurationen auf euch, die ihr mit einem einzigen Tastendruck einem der beiden Elite-Schnellspeicherplätze zuweisen könnt. Sobald das erledigt ist, genügt ein kurzes Verschieben des Wechselschalters in der Mitte des Joypads, um bequem zwischen euren beiden bevorzugten Button-Setups zu wählen. Das ist zum Beispiel genial für Shooter, in denen ihr zwei Rollen mit extrem unterschiedlichen Steuersystemen nutzt – etwa als Shocktrooper mit einem Fokus auf Sturmgewehre und Reflexwaffen, der aber auch in Teilzeit als Sniper unterwegs ist. Packt ihr schnell eure Präzisionswaffe aus? Dann schaltet doch einfach euren dazu passenden Controllermodus an!

Soll ich oder soll ich nicht?

Wie lautet jetzt unser Urteil zum Elite-Controller, diesem zugegebenermaßen sauteuren Stück handlicher Hightech? Nun, abgesehen von seinen bereits angesprochenen Schwächen muss das Hochleistungs-Joypad noch mit einigen Abzügen in der B-Note leben. Da wäre etwa sein Akkufach – das verfügt über eine um wenige Millimeter veränderte Architektur verglichen mit dem Akkufach des Standard-Controllers der Xbox One. Diese kleinen Änderungen mögen zunächst unwichtig erscheinen, sorgen aber dafür, dass kaum ein einziges der aktuell erhältlichen Controller-Akkupacks von Zubehörherstellern in den Elite-Controller passen dürfte. Diese oft auf Lithium-Batterien basierenden und damit wesentlich leichteren und zuverlässigeren Akkus lassen sich im Zweifelsfall weiterhin nur in den Standard-Joypads betreiben, zumindest so lange, bis Drittthersteller Batterie-Packs auch für den Elite-Controller anbieten. Als echter Hardware-Crack könnte man dieses Problem vielleicht mit ein bisschen Augenmaß und einem Dremel lösen – aber wer möchte schon seine brandneue 150-Euro-Hardware einem Schleifgerät aussetzen, nur um ein paar Gramm bei der Stromversorgung zu sparen? Einen weiteren Rüffel gibt es auch für die App, die im Moment noch sehr grobmotorisch daherkommt. Nicht nur hat sie zum Stapellauf mit deutlichen Übersetzungsfehlern zu kämpfen, auch die Erkennung unseres Elite-Controllers und das Abrufen gespeicherter Button-Konfigurationen klappt gegenwärtig nur mit gutem Zureden und vielen Neustarts. Klare Sache: Hier muss noch dringend nachgepatcht werden! Wir sind uns aber ziemlich sicher, dass ein solches Software-Update in der Mache oder zum Erscheinen unseres Magazins sogar schon online ist. Trotz all dieser kleinen Kerben in seiner Pracht-Hard- und -Software ist Microsofts Xbox-One-Elite-Controller aber klar sein Geld wert! Allein schon die Möglichkeit, eigene Buttonkonfigurationen anlegen zu können, macht dieses feine Teil zu einem Traum für alle frustrierten Fingersportler, die sich über störrische Knopfbelegungen in ihren Lieblingsspielen ärgern. Dieses tolle Teil ist aufgrund seines gesalzenen Preises zwar kein Pflichtkauf, aber eine hervorragende Investition in euren Spielspaß! ***(BK)***

XBOX-ONE-ELITE-CONTROLLER

Hersteller	Microsoft
Preis	ca. € 150,-

- \+ Fantastische Hardware in (fast) allen Bereichen
- \+ Mächtige App zur lückenlosen Modifikation
- – Kämpft mit dem Preis und kleinen Schnitzern

FAZIT

Ein Paradebeispiel für feinstes Hardware-Handwerk, das einen Controller zum Lifestyle-Produkt erhebt. Leistung pur, die sogar noch Potenzial für mehr hat!

»AUSGEZEICHNET 90%

SO TESTEN WIR

Das Wertungssystem der XBG im Detail erklärt. Plus: Unsere Xbox-Experten stellen sich vor!



BENJAMIN KEGEL

SPIELE TOP 3
① Transformers: Devastation
② Halo 5
③ Fallout 4

LIEST: Marcos creepigen Japan-Horror
SIEHT: One-Punch Man
HÖRT: die neuen Two Steps from Hell
UND SONST? Yoah, kein Winter spürbar? Dann fahren wir weiter Fahrrad!



MARCO CABIBBO

SPIELE TOP 3
① Xenoblade Chronicles X (Wii U)
② Transformers: Devastation
③ Anno 1602 (PC)

LIEST: Ito – Uzumaki
SIEHT: One-Punch Man
HÖRT: Slayer – Repentless
UND SONST? Mal schauen, wie sich der japanische Winter anfühlt.



LUKAS SCHMID

SPIELE TOP 3
① Fallout 4
② Project Zero: Maiden of Black Water
③ Rise of the Tomb Raider

LIEST: Haas – Der Brenner und der liebe Gott
SIEHT: Gone Girl
HÖRT: Nur sehr selten Musik. Sorry.
UND SONST? Ich bin jetzt Redakteur. Tja … Wie ist das Wetter am Nordpol?



SEBASTIAN ZELADA

SPIELE TOP 3
① Halo 5
② Forza Motorsport 6
③ PES 2016

LIEST: sein Weihnachts-Special!
SIEHT: James Bond 007 – Spectre
HÖRT: ELO: Alone in the Universe
UND SONST? Ich treibe jetzt zu Hause Sport. Draußen ist kalt und Wetter.



SASCHA LOHMÜLLER

SPIELE TOP 3
① Star Wars: Battlefront
② Fallout 4
③ Rocket League (PS4)

LIEST: meistens Texte
SIEHT: endlich mal The Walking Dead
HÖRT: The Black Dahlia Murder – Abysmal
UND SONST? Frohe Weihnachten, guten Rutsch, gesundes Neues. Äh, und alaaf.



CHRISTIAN DÖRRE

SPIELE TOP 3
① Rise of the Tomb Raider
② Assassin's Creed: Syndicate
③ WWE 2K16

LIEST: Preacher
SIEHT: The IT Crowd
HÖRT: Rancid
UND SONST? Viele Spiele, viel Arbeit, viel Stress. Hach, die Vorweihnachtszeit!



MONIKA JÄGER

SPIELE TOP 3
① The Book of Unwritten Tales 2
② Rise of the Tomb Raider
③ Skylanders Superchargers

LIEST: Das Geräusch einer Schnecke beim Essen
SIEHT: James Bond 007 – Spectre
HÖRT: Gabriel Sullivan
UND SONST? … backe, backe Plätzchen

Die XBG ist kein Multiformat-Magazin. Wir bewerten Xbox-Spiele ausschließlich anhand ihrer Qualität auf der Xbox One und Xbox 360. Vergleiche mit PC oder Playstation 3/4 finden grundsätzlich nicht oder nur in Ausnahmefällen statt. Auch an der Award-Inflation beteiligen wir uns nicht. Um den begehrten „XBG Kauftipp" zu erhalten, muss ein Spiel schon voll überzeugen und eine Wertung von mindestens 90 % erzielen. Wir testen die Spiele in einer aktuellen Testumgebung: auf einem HDTV und mit 5.1-Surround-Anlage – und zwar nicht nur kurz und knapp, sondern extrem ausführlich!

90% oder mehr (Ausgezeichnet)
Für diese Knaller gibt's den XBG GAMES KAUFTIPP

85%-89% (Sehr gut)
Fast perfekt. Darf blind gekauft werden.

75%-84% (Gut)
Keine absolute Spitze, aber doch empfehlenswert

60%-74% (Befriedigend)
Erkennbare Mängel, wenig Innovation.
Oft ein Fall für Fans.

50%-59% (Ausreichend)
Keine neuen Ideen und/oder schlechte Umsetzung

20%-49% (Mangelhaft)
Dilettantisch. Diese Krücken erhalten den Finger-weg-Award! STOP

0-19% (Ungenügend)
Hier erübrigt sich wohl jede Erklärung.

FORZA MOTORSPORT 5



1	USK	Ab 0
2	Termin	22. November 2013
3	Preis	ca. € 65,-
4	Genre	Rennspiel
5	Hersteller	Microsoft
6	Entwickler	Turn 10
7	Spieler	1-16
8	Sprache	Deutsch
9	HDTV	720p, 1080i, 1080p
10	Ton	Stereo, Dolby Digital 5.1
11	Schwierigkeit	leicht – mittel – schwer

12
- + Exquisite, stark verbesserte Fahrphysik
- + Drivatars sorgen für spannende Rennen
- + Grafisch an einigen Stellen überragend
- + Tolle Auswahl an Traumautos …
- – … die leider stark begrenzt ist
- – Keine Tageszeiten- oder Wetterwechsel

13	Grafik	87%
14	Sound	90%
15	Gameplay	94%
16	Dauerspaß	90%
17	Multiplayer	90%

18 **FAZIT**
Dank authentischer Gegner und grandios verbesserter Physik spaßig wie nie. Leider fehlen viele Elemente, die inzwischen selbstverständlich sein sollten.

19 »SEHR GUT **87%**

20 **Alternative**
Need for Speed: Rivals **Wertung:** 86%

1. **USK:** Welche Alterseinstufung hat das Spiel erhalten?
2. **Termin:** Wann kommt das Spiel in den Handel?
3. **Preis:** Wie hoch ist der aktuelle Verkaufspreis ca.?
4. **Genre:** Zu welcher Spielesparte gehört der Titel?
5. **Hersteller:** Wer bringt das Spiel in den Handel?
6. **Entwickler:** Wer hat das Spiel entworfen und programmiert?
7. **Spieler:** Wie viele Menschen können mit- oder gegeneinander spielen?
8. **Sprache:** Muss man Englisch können? Oder wurden Texte und Sprachausgabe übersetzt?
9. **HDTV:** 720p, 1080i oder 1080p?
10. **Ton:** Von Stereo bis DD 5.1
11. **Schwierigkeit:** Leicht oder schwer – wie hart ist es?
12. **Plus und Minus:** Welche Stärken hat das Spiel? Und welche Schwächen?
13. **Grafik:** Wie gut sieht es aus? Auf einer Skala von 0 bis 100!
14. **Sound:** Wie gut klingt es? Auf einer Skala von 0 bis 100!
15. **Gameplay:** Wie gut spielt es sich? Auf einer Skala von 0 bis 100!
16. **Dauerspaß:** Wie lange macht es Laune? Auf einer Skala von 0 bis 100!
17. **Multiplayer:** Wie gut ist es im Mehrspieler-Modus? Auf einer Skala von 0 bis 100!
18. **Fazit:** Unsere Meinung zum Spiel – kurz und bündig
19. **Gesamtwertung:** Von 0 bis 100!
20. **Alternative:** Welches Spiel ist dem getesteten ähnlich?

Aus de.gamesindustry.biz wird

gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEU!



NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS

Registrieren Sie sich jetzt für den **kostenlosen Newsletter**!

Ein Produkt der computec MEDIA

Acht Spartaner gegen eine KI – das neueste *Halo* macht in vielerlei Hinsicht eine ganze Menge anders.



HALO 5: GUARDIANS



Ob nun Allianz-Anhänger oder Prometheaner: von der **Minigun** bekommen alle was ab!



Haltet LT gedrückt, um etwas genauer zu zielen. Manche Waffen erhalten so **Extra-Eigenschaften**.

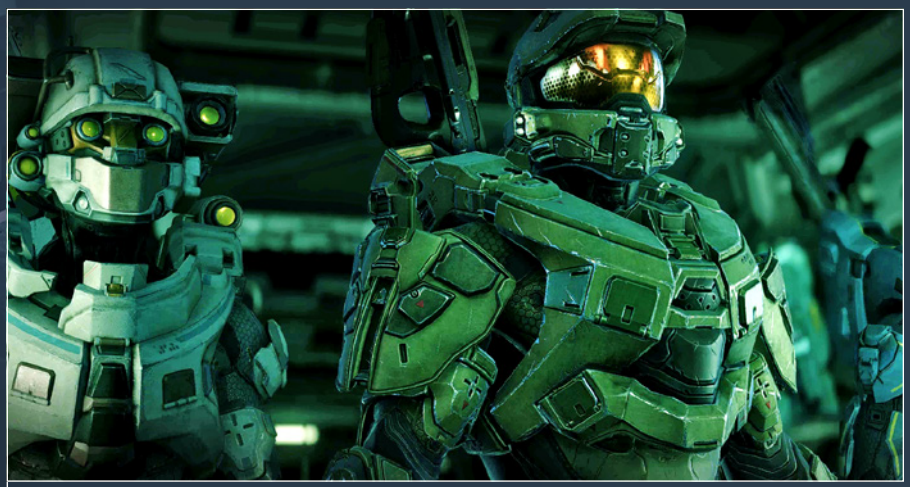
Als Leser des mittlerweile einzigen deutschen Xbox-Magazins, das auch noch 13 Jahre nach seiner Gründung am Markt besteht, müssen wir die *Halo*-Serie wohl keinem von euch näher vorstellen. Seit der erste Teil im Juli 1999 erstmals die Shooter-Bühne betrat und rund zwei Jahre später exklusiv auf der Xbox veröffentlicht wurde, hat sich die Serie schnell zu einer weltweit äußerst populären Marke entwickelt, die nun fest mit Microsofts Konsole verwachsen ist – ohne rot zu werden, darf sogar behauptet werden, dass der Master Chief DAS Xbox-Maskottchen überhaupt ist. Popularität geht in den meisten Fällen aber auch mit einem ungemein hohen Marketing-Wert einher. *Halo* bildete hier vom frühesten Zeitpunkt an keine Ausnahme, weshalb das Franchise im Laufe der Zeit nicht nur um mehrere Romane, sondern letzten Endes gar um die von Ridley Scott produzierte TV-Serie *Halo: Nightfall* erweitert wurde. Es sollte also niemanden verwundert haben, dass die Story des Chiefs auch nach dem dritten Teil noch weiterging, obwohl dieser eigentlich als Abschluss gedacht war. Wer dem Master Chief seit jeher die Treue gehalten hat, wird eine solch multimediale Universal-Erweiterung begrüßen. Gleichzeitig besteht dadurch auch immer die Gefahr, dass neue Spieler den Anschluss an die Serie verpassen – und genau hier kommt *Halo 5: Guardians* ins Spiel.



Halo 5 ist nur selten braun wie seine Shooter-Kollegen: Farblich wird ein **sehr bunter Trip** mit einem prima Artdesign geboten.

Spartanische Story

Rund acht Monate nach der Zerstörung von Requiem und der Niederlage des Ur-Didaktikers befindet sich die Galaxie nach wie vor im Krieg, immer wieder verstrickt sich die Menschheit mit den Resten der Allianz in militärische Kampfhandlungen. Ganz zu schweigen von den Prometheanern, die sich als neue Partei in *Halo 4* in den Konflikt einmischten. Als dann jedoch binnen kürzester Zeit der Kontakt zu mehreren Kolonien unvermindert abbricht, entsendet das UNSC den Spartan Jameson Locke und sein Team, um Dr. Catherine Elizabeth Halsey zu lokalisieren, die angeblich über mehr Informationen zu diesen Ereignissen verfügt. Zur gleichen Zeit vernimmt der Master Chief, ebenfalls in Begleitung von mehreren Spartan-Kameraden und auf einer Mission unterwegs, eine Botschaft von der eigentlich „gestorbenen" KI Cortana – jene weibliche Computer-Intelligenz, die ihn über mehrere Jahre in vielen Kriegen begleitet hat. Vom Verlangen getrieben, sich Klarheit über das Signal zu verschaffen, missachtet er die Befehle seiner direkten Vorgesetzten und bricht zum Planeten Meridian auf. Da selbst der Master Chief keine komplette Narrenfreiheit genießt, sollen Locke und seine drei Spartaner vor ihm auf Meridian ankommen, um sowohl den Kriegshelden als auch die KI wieder nach Hause zu bringen. Was sich an dieser Stelle wie das Ausgangsszenario des Spiels anhört, oder zumindest wie das erste Drittel desselben, macht in Wahrheit einen Großteil der Kampagne aus. Immer wieder wechselt *Halo 5* dabei zwischen den beiden spielbaren Hauptfiguren, auch wenn der Chief deutlich weniger Platz beansprucht als sein jüngerer Kollege



Das ikonische Gesicht – oder genauer gesagt der Helm – von *Halo* tritt leider nicht allzu häufig in Erscheinen. In den meisten Fällen …



… übernehmt ihr in den meisten Fällen das Kommando über den **Spartaner Locke**. In Sachen Charisma kann er mit dem Chief leider nicht mithalten. Von seinen Untergebenen mal völlig abgesehen.

Locke. Dabei ist im *Halo*-Universum ein solcher Perspektivenwechsel vom erzählerischen Aspekt her weder falsch noch neu: Schon im zweiten Teil durfte man den epischen Konflikt auch aus den Augen des Gebieters sehen, eines in Ungnade gefallenen Eliten der Allianz. *Halo 5* hat hier aber leider das Problem, dass die Charakterisierung sämtlicher Spartaner schon auf halber Strecke zurückbleibt und kaum Platz für eine interessante Persönlichkeit bildet. Vor allem aber Cortanas endgültige Rolle, über Details wollen wir uns an dieser Stelle ausschweigen, dürfte vielen langjährigen Fans missfallen. Hier merkt man deutlich, dass nicht mehr länger Bungie und dessen Autoren für Halo verantwortlich sind. Durch *Halo: Nightfall* erhält man zwar ein klareres Bild über die einzelnen Puzzle-Teile, eine Enttäuschung bleibt *Halo 5* diesbezüglich leider trotzdem.

Gemeinsam allein

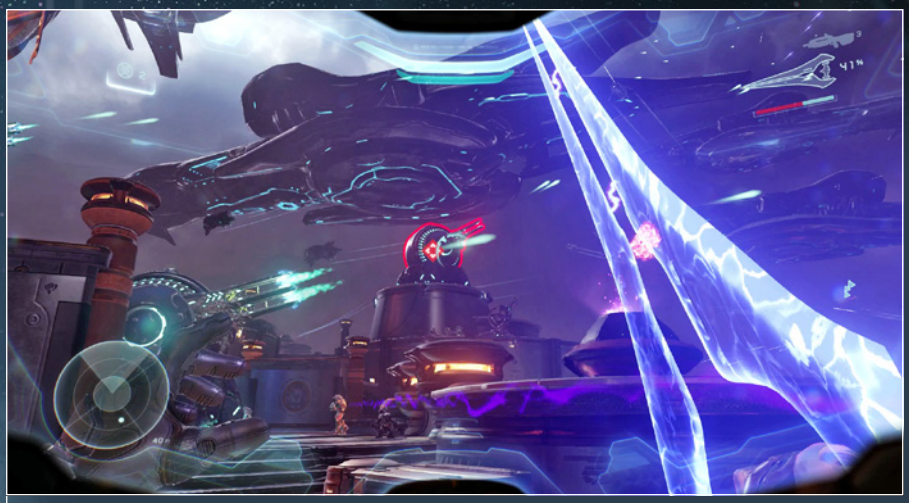
Zwar mag eine opulente Hintergrundstory seit dem ersten Teil zu den großen Stärken der Reihe gehören, nicht vergessen sollte man dabei aber auch die spielerischen Vorzüge des Science-Fiction-Ego-Shooters. So versteht es auch *Halo 5* blendend, euch immer wieder etwas Neues in den abwechslungsreich designten Arealen bieten zu können, in denen ihr euch effektreiche Gefechte mit Allianz-Horden oder Prometheanern liefert. Das typische *Halo*-Gameplay geht dank der feinfühligen Steuerung sehr präzise von der Hand. Auch Manöver wie der kurze Boost per B-Taste oder ein Stampfangriff aus der Luft fügen sich schon nach wenigen Versuchen nahtlos in euer Movement ein. Da ihr jederzeit drei Spartaner unter eurem Kommando habt, dürft ihr ihnen mithilfe des Steuerkreuzes simple Befehle zuweisen. Stört euch der Scharfschütze dort oben auf der Klippe? Anvisieren, Steuerkreuz oben drücken und schon macht sich euer Team auf den Weg. Echte taktische Manöver sind allerdings weder möglich noch jemals nötig – dazu geht die feindliche KI einfach nie schlau genug vor, leistet sich dafür glücklicherweise auch nie echte Fehltritte. Selbiges kann an dieser Stelle von den eigenen Gruppenmitgliedern gesagt werden, weshalb ihr euch schleunigst mit drei anderen Spielern zusammentun solltet, um *Halo 5* kooperativ zu lösen. Sobald ihr mit menschlichen Kameraden in die Schlacht zieht, greift auch das Leveldesign mehr, da es überall kleinere Abzweigungen gibt, durch die man seine Truppe aufteilen und den Gegner von mehreren Seiten aus angreifen kann. Schade ist dabei nur, dass die Anzahl an Massenschlachten mit Fahr- und Flugzeugbeteiligung deutlich zurückgeschraubt wurde. Wer früher seinen Spaß daran hatte, Warthogs so weit wie nur möglich in neue Gebiete mitzunehmen, wird schnell an seine Grenzen stoßen. Weitläufige Schlachtfelder wurden innerhalb der Kampagne vielleicht gestrichen, dafür aber im Multiplayer mit einem ganz eigenen Spielmodus namens „Kriegsgebiet“ ausgebaut. Bis zu 24 Spieler sowie mehrere KI-Bots tummeln sich hier auf einer von mehreren großen Karten – eine deutliche Inspiration vom *Halo* thematisch wie optisch ähnlichen *Titanfall*. Durch das Einnehmen von strategisch wichtigen Positionen und dem Ausschalten von Gegnern erzielt ihr für eure Seite Punkte (1.000 davon sind für den Sieg nötig) und steigt auch selbst im Rang auf. Je höher euer temporärer Dienstgrad, desto bessere Waffen und Fahrzeuge dürft ihr beim Respawn auswählen. Zu Beginn ist „Kriegsgebiet“ aufgrund eines fehlenden Tutorials noch sehr chaotisch, binnen weniger Mat-



In einer Vision erblickt der Chief seine verstorben geglaubte Kameradin **Cortana**. Ob sie da draußen wirklich noch existiert?



Knallt nicht mehr so rein wie noch im ersten Teil: das **Sturmgewehr**.



Erteilt ihr eurem Teamkameraden Befehle, wird das **angepeilte Ziel** rot umkreist – in diesem Falle die schwere Laserkanone.

ches ist das Prinzip aber erlernt und das Mapdesign verstanden. Weitaus klassischer verlaufen die Ballereien im Arena-Modus, wo sich nur insgesamt acht Spieler zum Duell treffen; eigene Lobbys mit Team-Deathmatch, Capture the Flag oder Domination runden das Online-Angebot sauber ab.

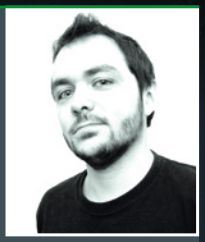
Spartan 117 zur Kasse, bitte!

Im Zuge des heutigen Videospiels der Moderne haben es auch die leider bereits etablierten Mikrotransaktionen ins Spiel geschafft. Wer gewillt ist, echtes Geld einzusetzen, darf sofort mit temporären oder dauerhaften Upgrades ins Gefecht ziehen und verschafft sich somit einen kleinen, wenn auch nicht vollkommen einschneidenden Vorteil. Auf dem normalen Wege müsstet ihr euch diese Verbesserungen in Form von Booster-Packs aneignen, deren Inhalt zufälliger Natur ist. Das Fehlen vieler Modi wie Firefight, Spartan Ops oder sogar der Splitscreen-Koop an einem Fernseher hinterlässt jedoch einige unschöne Schnitzer in der gebohnerten Spartan-Rüstung. Habt ihr den Werdegang von *Halo* von Anfang an mitverfolgt, dürfte euch der hoch angesehene Benchmark-Status der Reihe noch in bester Erinnerung sein. Nicht nur wurden dank der Abenteuer des Master Chief Ego-Shooter auf Konsolen endgültig salonfähig, sondern auch technisch immer auf einen neuen, höheren Standard gehievt – gerade das offen gestaltete Leveldesign etablierte sich schnell als echtes Markenzeichen von *Halo*. Nun hat sich das Medium Videospiel in den letzten 17 Jahren deutlich gewandelt und *Halo 5* steht vor wesentlich mehr Konkurrenten mit ähnlichen Features, als es etwa zu Zeiten von *Halo 2* der Fall war. Das klingt an dieser Stelle negativer, als es in Wahrheit ist. Auch die offiziell fünfte Episode ist nach wie vor ein ansehnliches Spiel, bei dem gerade die abwechslungsreiche Farbvielfalt zu gefallen weiß. Unschön sind lediglich diverse ruckartige Animationen bei weiter entfernten Charaktermodellen und viele schwach aufgelöste Texturen. Ähnliches kann beim Soundtrack vermerkt werden. Der kraftvolle Mix aus Orchester und Electro-Rock zündet auch in *Halo 5*, schwache Waffeneffekte und eine allenfalls recht passable deutsche Synchro ziehen den Schnitt hier etwas runter. Nicht in einem so umfangreichen Ausmaß, dass es im Durchschnitt versickert, an die Glanzzeiten früherer Episoden vermag *Halo 5* jedoch nicht anzuschließen. ***(MC)***



Das Steuer über einen Scorpion übernehmt ihr leider zu selten. **Größere Scharmützel** als dieses hier gibt es so gut wie keine.

MEINE MEINUNG – MARCO CABIBBO



Mit *Halo* verbinde ich wunderbare Jugenderinnerungen. Von den ersten Trailern an bis hin zum finalen Spiel habe ich jeden Moment mit dem Master Chief genossen und im Koop so ziemlich alles aus dem Spiel herausgeholt, was nur möglich war – an dieser Stelle ein Gruß an Sebastian! *Halo 2* vollbrachte sogar das Kunststück, sich noch zu steigern, dem fiesen wie unnötigen Cliffhanger am Ende zum Trotz. Letzteres ist auch in *Halo 5* gegeben, der kooperative Splitsreen-Spaß allerdings fiel der Schere zum Opfer. Doch nicht nur damit trennt sich der fünfte Teil von dem, was *Halo* einst so groß gemacht hat. Weitläufige Areale mit dicken Fahrzeugschlachten, revolutionäres KI-Vorgehen, der Fokus auf den Chief mit Cortana als dynamisches Duo: All dies ist in *Halo 5* entweder gar nicht oder nur noch bruchstückhaft vorhanden. Wo die Kampagne enttäuscht, sorgt dafür der Online-Mehrspieler für kurzweiligen, turbulenten Ballerspaß. Vor allem „Kriegsgebiet" entwickelt schnell eine Dynamik, in der man viele vergnügte Stunden reinpumpen kann. Für das unvermeidliche *Halo 6* wünsche ich mir jedoch eine Rückkehr von Bungie – und wie gering da die Wahrscheinlichkeit ist, weiß wohl jeder *Halo*-Fan.

HALO 5: GUARDIANS



USK	Ab 16
Termin	27. Oktober 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Microsoft
Entwickler	343 Industries
Spieler	1-24
Sprache	Deutsch, Englisch

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit leicht | mittel | schwer

- + Technisch butterweich, on- wie offline
- + Imposante Multiplayer-Schlachten
- + Neue Bewegungsmanöver
- − Enttäuschende Story und Charakterentwicklung
- − Gestrichene Modi und Gameplay-Elemente
- − Kleinere Technik-Schnitzer

Grafik	84%
Sound	80%
Gameplay	79%
Dauerspaß	80%
Multiplayer	86%

FAZIT

Der starke Online-Multiplayer kann nicht über die schwache Geschichte hinwegtäuschen: *Halo 5* ist nach wie vor ein prima Shooter, von allen Hauptteilen jedoch klar das Schlusslicht.

▸▸GUT **79%**

Alternative
Halo 4 **Wertung:** 89%

NEED FOR SPEED

EA lässt eine große Chance ungenutzt, der Serie neuen Schwung zu verleihen.



Eine Rückkehr zu alten Tugenden hat Ghost Games für *Need for Speed* versprochen, einen Reboot der Serie und eine Besinnung auf alte Stärken der *Underground*/*Most Wanted*/*Carbon*-Ära. Und tatsächlich fühlt sich das neue Rennspiel wie ein geistiger Nachfolger von *Need for Speed: Underground 2* an. Wenn auch nicht unbedingt in Sachen Qualitätsstandards.

Paradies für Schrauber

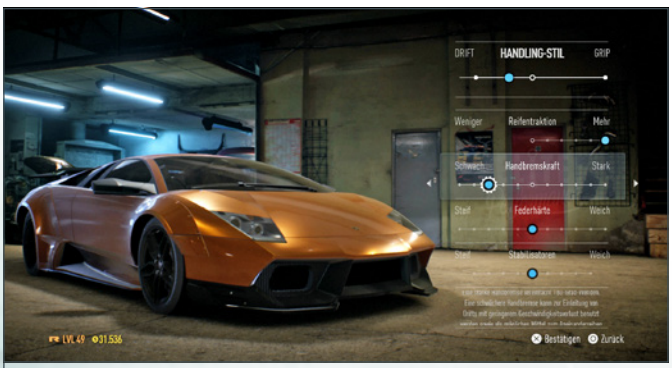
Ihr seid ausschließlich nachts in einer frei befahrbaren, aber leblosen Stadt unterwegs und müsst euch langsam, aber sicher an die Spitze der illegalen Raserszene fahren. Zusammengehalten wird dieses Unterfangen durch eine Reihe von Zwischensequenzen mit Schauspielern. In diesem Zusammenhang von einer Geschichte zu sprechen, wäre jedoch die reinste Übertreibung, die Videos sind dagegen unfreiwillig komisch. 50 Reputationsränge hat *Need for Speed* zu bieten, jeder Level-Aufstieg erlaubt Zugang zu besseren Bauteilen. Punkte verdient ihr durch das Bewältigen der knapp 80 Rennveranstaltungen. In der Garage wählt ihr aus über 50 Karren euren präferierten Wagen aus – das kostet natürlich virtuelle Knete. Während der Einbau der neuesten Tuning-Teile kaum Nachdenken erfordert, ist bei der Feinjustierung des Handlings mehr Eigenarbeit gefragt. In der Garage dürft ihr für jedes Auto detaillierte Einstellungen an Reifendruck, Bremskraft oder Fahrwerkhöhe vornehmen. Das hat tatsächlich Auswirkungen aufs anfangs sehr schwammige Fahrgefühl, so kann jeder Spieler sein Handling selbst definieren. Eine großartige Neuerung! Simulations-Fans sollten sich von *Need for Speed* aber nicht zu viel versprechen. Ja, die Auswirkungen sind spürbar, aber letztlich ist das Ganze immer noch ein Arcade-Racer. Wer keine Lust auf Feinjustierungen hat, wählt einfach zwischen den Extremen „Drift“ und „Grip“ und fährt damit zumeist wortwörtlich bestens. Das Spielprinzip bietet einfach nicht so viel Tiefe wie ein *Forza 6*.

Da fehlt doch was!

Neben der Performance schraubt ihr auch am Aussehen eures Flitzers. Ihr bestimmt nicht nur die Lackierung, sondern dürft zudem aus mehreren hundert Decals wählen, um ein individuelles Äußeres zu erstellen. Der entsprechende Editor bietet eine Menge Optionen – top! Doch der Vielfalt in Sachen Sticker und Aufdrucke steht eine überraschend ärmliche Auswahl an optischen Tuning-Bauteilen gegenüber. Ghost Games will weitere Inhalte per DLC nachliefern. Gemäß dem Vorbild *The Witcher 3* sollen die kostenlos sein. Bis dahin ist der magere Umfang des Spiels – in dieser Hinsicht und anderswo – aber auffällig.

Und irgendwann ist Schluss …

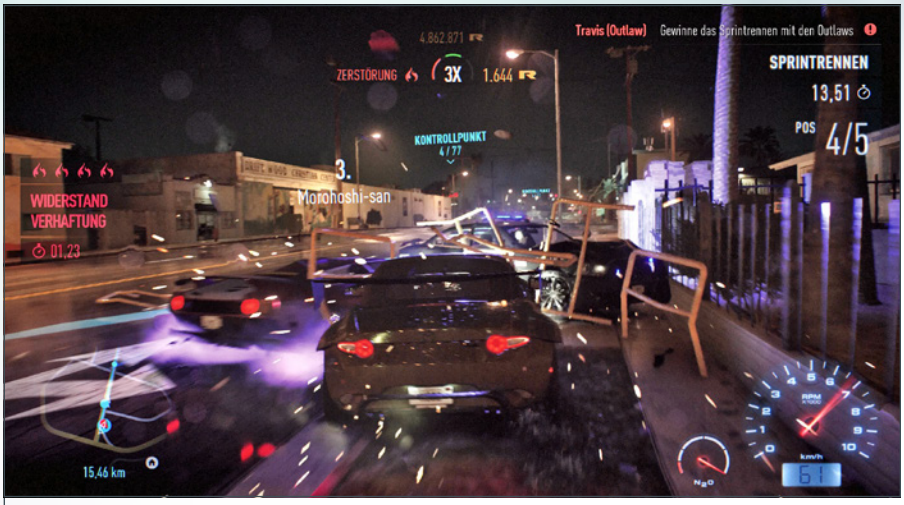
15 Stunden haben wir für die Kampagne gebraucht. Danach besaßen wir genug Geld, um uns den teuersten Wagen des Spiels zu leisten (einen Ferrari F40 für knapp 200.000 Dollar) und gleichzeitig noch einen voll ausgebauten Lam-



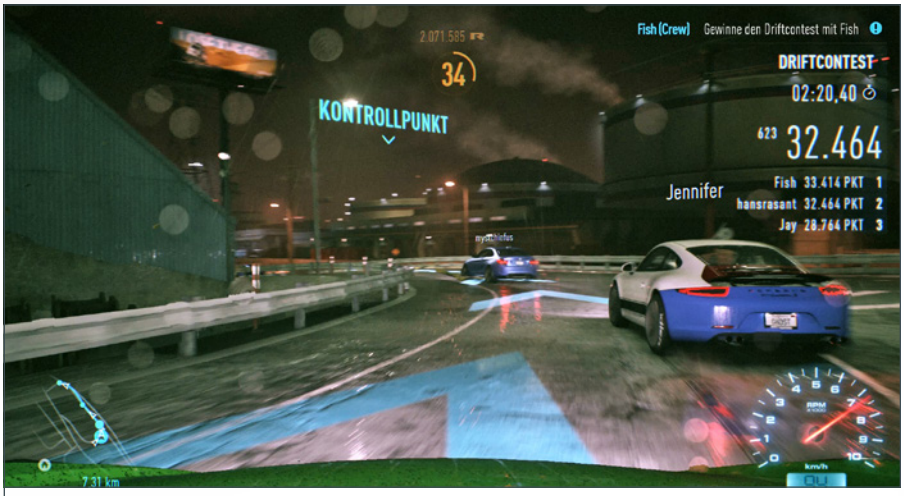
Das **Fahrzeug-Handling** lässt sich anpassen, bleibt aber stets gewöhnungsbedürftig.



Eure Story-Clique in den **Zwischensequenzen** besteht aus einer Riege von Klischee-Charakteren.



Es ist viel zu einfach, der **Polizei** zu entkommen. Die Gesetzeshüter stellen leider zu keinem Zeitpunkt eine echte Gefahr dar.



Viele Events erfordern geschicktes **Driften**. Das steuert sich nach etwas Eingewöhnung gut, besonders in der Motorhauben-Ansicht.

borghini Murciélago LP 670 mit über 1.000 PS sowie einen Porsche Cayman GT4 zu unterhalten. Ein Grund, *Need for Speed* weiter zu spielen, bestand anschließend kaum noch, alle Bauteile befanden sich in unserem Besitz und der halbgare Mehrspielermodus bot keinen großen Anreiz zum fortgesetzten Bleifuß.

Need for Speed erfordert eine permanente Internetverbindung zum Spielen. Gerechtfertigt wird diese Always-online-Komponente zumindest theoretisch durch das Alldrive-Feature: Ständig kreuzen andere Spieler euren Weg, die ihr zu spontanen Mini-Duellen herausfordern könnt. Die Hürde, um mit anderen im selben Event anzutreten, ist aber unnötig hoch. Es gibt keine Multiplayer-Lobbys. Wer einfach auf der Suche nach anderen Spielern ist, um sich ein schnelles Rennen zu liefern, muss mit den gewünschten Gegnern zum gleichen Event-Startpunkt fahren und dort die Partie beginnen. Etwas einfacher haben es Spieler mit Freunden, denn die können sich in festen Crews für bis zu acht Teilnehmer organisieren und gemeinsam auf die Piste rollen. So lässt sich auch die Kampagne im Koop-Modus bewältigen. Das alleine rettet den Mehrspielermodus aber auch nicht vor der Obskurität.

Aggressive KI

Seit Jahren ein leidiges Thema bei jedem *Need for Speed*: die Gummiband-KI. Ja, auch im neuesten Serienteil zünden überholte Computergegner den Raketenantrieb und machen plötzlich unfassbar große Abstände wett – nervig. Probleme bereitet zudem der Spielmodus Drifttrain. Darin seid ihr in einer Gruppe unterwegs und müsst möglichst fehlerfrei um Kurven schlittern – und zwar im Pulk. Wer alleine unterwegs ist, kann noch so gut driften, er verdient keine Zähler. Damit kommt die Rüpel-KI nicht klar, immer wieder schubst sie einen mitten im Drift weg und verwehrt einem so ein fettes Plus an Punkten. Das Ergebnis sind Wiederholungen, an denen man selbst schuldlos ist.

Die Polizei in Ventura Bay verhält sich dagegen regelrecht rücksichtsvoll. Anders als im Vorgänger *Rivals* werden die Cops nur noch von der KI gesteuert. Sie in der offenen Welt überhaupt aufzuspüren und in eine Verfolgungsjagd zu verwickeln, ist eine Leistung für sich. Doch selbst wenn man die Polizei am Heck kleben hat, lassen sich die Gesetzeshüter auch auf dem höchsten Wanted-Level viel zu leicht abhängen. Drei Verfolger sind schon das höchste der Gefühle. Mit ihren untermotorisierten Gefährten haben sie keine Chance gegen die stärksten Autos in eurem Arsenal. Straßensperren und Nagelbrettern weicht man vergleichsweise einfach aus, härtere Maßnahmen wie Helikopter fehlen komplett.

Verschwendetes Potenzial

Trotz spaßigem Modi-Mix und tollem Tuning-Part hat *Need for Speed* auf Dauer zu wenig zu bieten. Fehlende Features wie Cockpit-Kamera und manuelle Schaltung schmerzen – dabei punktet die Präsentation mit Hochglanz-Optik und satten Motorensounds. Wer ein kompletter Autonarr ist und über die Schwächen hinwegsehen kann, bekommt mit *Need for Speed* einen soliden Arcade-Racer für zwischendurch, der aber weit unter den eigenen Ansprüchen performt. ***(PB)***

NEED FOR SPEED



USK	Ab 12
Termin	5. November 2014
Preis	ca. € 60,-
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Ghost Games
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p
Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht **mittel** schwer

- Extrem viele Tuning-Optionen
- Schicke Autos, lässige Drifts
- Gute Mischung aus Rennmodi
- Vergleichsweise geringer Umfang
- KI-Fahrer zu aggressiv, Polizei zu mutlos
- Eintönige Spielwelt

Grafik	86%
Sound	88%
Gameplay	72%
Dauerspaß	65%
Multiplayer	68%

FAZIT

Ein halbgares Serien-Reboot, das zu viele Kompromisse eingeht und seinen Online-Zwang mit einem mageren Mehrspielermodus begründet. Langzeitmotivation nur für Schrauber.

»BEFRIEDIGEND **74%**

Alternative
Forza Motorsport 6 **Wertung:** 89%



WWE 2K16

Gelingt der zuletzt etwas stagnierenden Reihe wieder der Push in den Main Event?

Der im letzten Jahr veröffentlichte Vorgänger *WWE 2K15* bot zwar sowohl technisch als auch spielerisch eine gelungene Basis, doch der abgespeckte Umfang sorgte auch dafür, dass das Wrestling-Debüt auf der Xbox One einen leicht faden Beigeschmack hatte. Die Entwickler von Yuke's versprachen für *WWE 2K16* Besserung und kündigten obendrein an, das Gameplay mit kleineren Veränderungen flüssiger zu machen und das bisher grafisch schönste Spiel zum amerikanischen Showsport abzuliefern. Zudem schmückt dieses Jahr mit Stone Cold Steve Austin der wohl größte Superstar der WWE das Cover und der beliebte Showcase-Modus dreht sich einzig und allein um die Karriere der erwähnten texanischen Klapperschlange. Der Vorgänger müsste also ganz leicht zu überflügeln sein? Hell, no!

Technisch im Doghouse

Wie so oft in den letzten Jahren entpuppen sich die Versprechen des Entwicklerstudios nämlich größtenteils als Verschlimmbesserungen. Technisch ist sogar ein großer Rückschritt zu beobachten. Die Optik wirkt verwaschener als noch bei *WWE 2K15* und selbst im Vorjahr gut umgesetzte Wrestler-Modelle sehen nun manchmal schlechter aus. John Cena beispielsweise schaut drein, als wäre er 20 Jahre älter und aus Beton gegossen. Neu hinzugekommene Wrestler wie Kevin Owens hingegen wirken oftmals, als hätten die Entwickler mal flüchtig auf ein Bild des Superstars geschaut, bevor sie den Charakter modellierten. Da nützt es dann auch nichts, dass das 120 Superstars umfassende Roster das bisher größte der Serie ist.

Auch abseits der Optik plagen *WWE 2K16* einige technische Probleme. So ist in Nahaufnahmen auffälliges Tearing zu beobachten, Objekte im Hintergrund leiden unter Kantenflimmern und in Matches mit mehreren Beteiligten kommt es oftmals zu kleineren Rucklern.

Ausgekontertes Gameplay

Spielerisch fruchten die Neuerungen ebenfalls nicht wie erhofft. Das Kontersystem ist wie schon im Vorgänger recht ungenau. Wird euch die Kontertaste angezeigt, habt ihr nur den Bruchteil einer Sekunde Zeit, um sie zu drücken und somit eine Gegenaktion einzuleiten. Bisher war man somit gezwungen, die Bewegungsabläufe auswendig zu lernen, diesmal hilft das aber auch nicht immer, denn der Konter-Zeitraum ist nun noch ungenauer, teilweise sogar willkürlich. Einmal bekamen wir bei Betätigung der Taste sogar gleichzeitig angezeigt, dass wir zu früh und zu spät gedrückt haben. Zudem habt ihr nun nur noch eine begrenzte Anzahl an Kontern, die sich erst mit der Zeit wieder aufladen. Dies soll die Matches authentischer machen, scheitert jedoch vor allem in Kämpfen mit mehreren Kontrahenten. Nehmen euch die Gegner in die Mangel, bleibt euch nichts anderes übrig, als zuzuschauen, wie ihr verprügelt werdet, bis endlich wieder ein Konter verfügbar ist. Glücklicherweise lässt sich das neue System jedoch deaktivieren. Da die Gegner nun schon ab dem normalen Schwierigkeitsgrad aggressiver sind und öfters kontern, kommt eh ein besserer Spielfluss auf als noch im letzten Jahr.

Das neue Submission-System ist ebenfalls dezent nervig ausgefallen. Ihr müsst nun in einem Kreis-Bildschirm euren Balken über den Balken eures Gegners bewegen, während dieser natürlich versucht zu entkommen. Das steuert sich jedoch so dermaßen fummelig, dass erfolgreiche Aufgabegriffe meist nur noch Glückssache sind.



Die Inszenierung ist wirklich toll. Schade nur, dass die Grafik sich **verschlechtert** hat und permanentes Kantenflimmern zu sehen ist.



WWE 2K16 bietet mehr Match-Arten. Auch die spaßigen **Ladder-Matches** sind wieder dabei.



In der Karriere beginnt ihr im **Performance Center** und arbeitet euch bis zum Titel hoch.

Viel 3:16, etwas 08/15

Doch so sehr *WWE 2K16* spielerisch und technisch auch Federn lässt, glänzt es wieder mehr bei der Modi-Auswahl. Es stehen nun erneut mehr Match-Arten zur Auswahl, wodurch auch für deutliche Abwechslung auf der Ringmatte gesorgt ist. Zudem ist der Showcase-Modus ein absolutes Highlight. Hier spielt ihr ab dem King-of-the-Ring-Finale 1996 die wichtigsten Kämpfe aus der Karriere von Stone Cold nach und schaltet sogar Bonus-Matches frei, in denen ihr als Stunning Steve Austin oder Superstar Steve Austin in der WCW und ECW auftretet, Die Kämpfe sind wie gehabt mit toll inszenierten Zwischensequenzen und gelegentlichen Quicktime-Events gespickt, und durch erfüllte Aufgaben schaltet ihr neue Wrestler frei. Hier macht *WWE 2K16* nichts neu, aber alles richtig gut. Wir würden sogar sagen, dass dies der bisher beste Showcase neben dem von *WWE 13* ist.

Auch der langweilige Karrieremodus des letzten Jahres ist passé. Der Aufbau ist zwar gleich, doch nun bekommt ihr wirklich etwas zu tun und dürft euch von Anfang an mit eurem selbst erstellten Wrestler in Rivalitäten stürzen und euch in den Ranglisten der verschiedenen Championships eintragen. Sobald ihr ins Hauptroster gelangt, müsst ihr euch zudem mit der Authority auseinandersetzen, die euch je nach eurer Gesinnung hilft oder das Leben ganz schön schwer macht. Außerdem könnt ihr nun anderen Superstars in deren Kämpfen helfen oder sie hinterrücks attackieren. Diese Aktionen sowie eure Antworten in Interviews nach den Matches legen fest, ob ihr als Heel oder als Face auftretet. Insgesamt ist der Modus wirklich motivierend und versorgt euch fortwährend mit kleineren Storys.

Kritik hingegen hagelt es für den sonst für seine Langzeitmotivation bekannten Universum-Modus. Zwar ist die Bearbeitung nun viel einfacher, doch Titelfehden werden oftmals nicht erkannt und ihr kämpft beim PPV ein normales Einzelmatch. Diesen Blödsinn können dann auch die tollen Kreationsmöglichkeiten nicht wettmachen, mit denen ihr Wrestler, Einzüge, Titelgürtel, Arenen und sogar ganze Shows erstellen könnt. ***(CD)***

MEINE MEINUNG — CHRISTIAN DÖRRE



Während der Wrestling-Nerd in mir aufgrund des genialen Showcase-Modus und der Anzahl der spielbaren Charaktere frohlockt, fluchte der Videospieler in mir oft laut vor sich hin. Der technische Rückschritt ist unverständlich, das Submission-System nervig, das Anvisieren der Gegner funktioniert mehr schlecht als recht und das Kontersystem wirkt oftmals geradezu willkürlich. Zudem regt mich die Verstümmelung des Universum-Modus ungemein auf. Warum werden Titel-Matches oft nicht erkannt und ich muss um die goldene Ananas kämpfen? Trotz einiger Verbesserungen kosten diese blöden Fehler *WWE 2K16* eine höhere Wertung. Ein weiterer Patch wird dringend benötigt.



Der Showcase-Modus dreht sich diesmal komplett um die Karriere von **Steve Austin** und beschäftigt euch gute sechs Stunden.

WWE 2K16



USK	Ab 16
Termin	30. Oktober 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Sportspiel
Hersteller	2K Games
Entwickler	Yuke's Co Ltd.
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit: leicht – mittel – schwer

- Riesiges Roster mit 120 Superstars
- Toller Showcase, motivierende Karriere
- Viele Kreationsmöglichkeiten im Editor
- Beschnittener Universum-Modus
- Ungenaue Konter und Submissions
- Viele auffällige Technik-Macken

Grafik	67%
Sound	69%
Gameplay	77%
Dauerspaß	82%
Multiplayer	79%

FAZIT

Großer Umfang, aber technisch und spielerisch ein Schritt in die falsche Richtung. Das Konter- und Submission-System drosseln dafür zu sehr den Spielfluss.

GUT

76%

Alternative
WWE 2K15 — **Wertung:** 78%

NBA LIVE 16

Wohl auch eine Sportart: auf der Stelle treten …

NBA Live 14 war eine Katastrophe, *NBA Live 15* schon besser, aber immer noch tiefster Durchschnitt. Und *NBA Live 16*? Legt in einigen Punkten zu, baut in anderen ab und suhlt sich daher immer noch im dreckigen Mittelmaß. Widmen wir uns erst einmal den Verbesserungen: Die Defensiv-KI steht beispielsweise deutlich besser da als der in dieser Hinsicht grausige Vorgänger. Zudem wurde hier am Balancing gefeilt, Steals sind beispielsweise nicht mehr bei jedem zweiten Angriff möglich. Ebenfalls hervorzuheben: Das Timing eurer Würfe ist nun viel nachvollziehbarer, wodurch die Offense-Aktionen leichter von der Hand gehen. An der Technikfront sorgen ein paar neue Animationen sowie nicht mehr ganz so nervige Sprecher für ein etwas runderes Bild, vor allem in Sachen Soundkulisse.



Alle NBA-Teams sind mit aktuellen Kadern dabei, das sorgt für Motivation! EU-Clubs oder Classic-Teams sucht ihr aber vergeblich.

Korb your enthusiasm

Leider hören an dieser Stelle die positiven Neuerungen auch schon auf. Trotz der ausgebesserten Steal-Problematik ist nämlich das Balancing komplett für den Allerwertesten. In *NBA Live 16* schafften wir sogar im höchsten Schwierigkeitsgrad runde 60 Punkte pro Spiel – als Rookie im Karriere-Modus. Der Grund: Korbleger sind völlig übertrieben stark. Im Grunde reicht es, bei jedem Angriff einfach zum Korb zu ziehen – in 90 Prozent der Fälle ist der Ball drin oder es wird Foul für euch gepfiffen. Dass das auf Dauer keinen Spaß macht, brauchen wir wohl nicht extra betonen, zumal auch in der Defensive kein Kraut gegen gute Scorer gewachsen ist. Auch beim Bewertungssystem im Karriere-Part hat sich wenig gebessert. Nach wie vor hagelt es schlechte Bewertungen für unnachvollziehbare Dinge, etwa vergebene Buzzer-Beater oder Körbe von Kontrahenten, die bis vor einer Sekunde noch nicht euer Gegenspieler waren, weil sie zum Beispiel in der gegenüberliegenden Corner standen und ihr die andere Corner decken solltet. Glücklicherweise macht ihr durch die Korbleger aber so viele Punkte, dass ihr trotzdem mit Bestnote vom Feld spaziert. Immerhin.

Ebenfalls nicht allzu schön ist, dass die Bug-Dichte in diesem Jahr gefühlt wieder deutlich höher als beim Vorgänger ist. Da verschwinden dann schon einmal die Hosen eurer Teamkameraden, was weniger tragisch ist, oder euer Gegenspieler glitcht an der Dreipunkte-Linie durch euch hindurch. Das ist dann schon deutlich ärgerlicher. Gleiches gilt für die fast schon unerträglich ruckelnden und langsam ladenden Menüs. Ganz ehrlich: Auch in diesem Jahr braucht kein Mensch *NBA Live*. ***(SL)***



Selbst auf den beiden höheren Stufen mischt unser Neuling die NBA auf. Da zieht's dem Teamkameraden **glatt die Hose aus.**

NBA LIVE 16	
USK	Ab 0
Termin	1. Oktober 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Tiburon
Spieler	1-10
Sprache	Deutsch
HDTV	720p, 1080i, 1080p
Ton	Stereo, Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht, **mittel**, schwer

- \+ Kurzzeitig durchaus unterhaltsam
- \+ Ordentliche Modi-Auswahl, NBA-Lizenz
- \+ Gute Soundkulisse, schicke Spielermodelle
- \- Ärgerlich viele Bugs und Glitches
- \- Balancing der Offense komplett daneben
- \- Diverse Logik-Schwächen (Be A Pro)

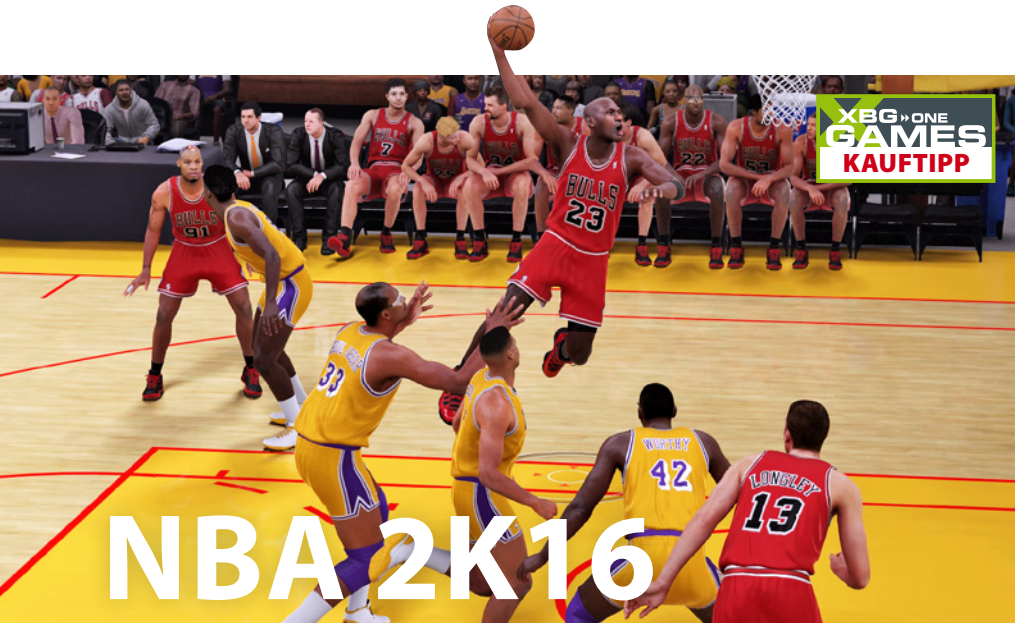
Grafik	61%
Sound	68%
Gameplay	55%
Dauerspaß	61%
Multiplayer	63%

FAZIT

Verbuggtes, mittelprächtiges Basketball-Spiel ohne Balancing in irgendeiner Form. Dazu gesellt sich noch die mäßige Spielbarkeit. Nein, danke …

»AUSREICHEND **58%**

Alternative
NBA 2K16 **Wertung:** 90%



NBA 2K16

Ein Regisseur sorgt dafür, dass *NBA 2K* in diesem Jahr den Sportspiele-Thron behauptet.

Malcolm X, *Mo' Better Blues*, *Oldboy* – drei (Kult-)Filme, ein Regisseur: Spike Lee. Künftig kann er sich noch einen weiteren Streifen ins umfangreiche Portfolio kritzeln: *Livin' da Dream*. Der flimmert jedoch, anders als seine eingangs erwähnten Artgenossen, nicht über Kinoleinwände, sondern über euren Bildschirm, denn es handelt sich dabei um den Karrieremodus von *NBA 2K16*. Ja, richtig gelesen, nach den eh schon sehr storylastigen My-Career-Varianten der beiden Vorjahre gehen 2K und Visual Concepts in der 2016er-Fassung noch einen Schritt weiter und präsentieren euch eine komplett geskriptete Geschichte. In dieser verkörpert ihr einen jungen, aufstrebenden Highschool-Basketball-Star aus Harlem und verfolgt ihn auf seinem Weg zu NBA-Ehren. Und wer Spike Lee kennt, weiß, dass die Motive Herkunft, schwere Kindheit, Armut und Verlust dabei eine große Rolle spielen – hin und wieder wird die Dramatik jedoch ein wenig auf die Spitze getrieben. Was die Story jedoch wunderbar schafft, ist, eine Bindung zu eurem Superstar und seinem Umfeld aufzubauen, die es so bisher in Sportspiel-Karrieren nicht gab. Und auch die Entscheidungsfreiheit kommt trotz der festen Story nicht zu kurz, zumindest später. Denn: Die ersten drei Jahre eurer Karriere – Highschool, College, NBA-Rookie-Jahr – fallen extrem storylastig aus und bestehen auch nur aus 3, 4 bzw. 8 Spielen. Erst danach wird die Story aufgelöst und ihr in den klassischen Karrieremodus entlassen.

Modi-Erscheinungen

Die Entwickler haben sich jedoch nicht nur auf Spike Lee ausgeruht (ein toller Satz!), sondern auch in anderen Bereichen Verbesserungen eingebaut. Am deutlichsten spürbar sind dabei die zahllosen neuen Animationen, die eure Bewegungen noch einmal geschmeidiger machen, sowie das verbesserte Physik-System, das sowohl Spielerkollisionen etwas besser darstellt als auch den Ball realistischer fliegen und tupfen lässt. Ebenfalls schick: Die Defense eurer KI-Kollegen steht nun etwas besser und auch dem Spieler selbst gehen Rebounds, Blocks und Co. leichter von der Hand, ohne das Geschehen zu einfach zu machen. Und auch an den Modi wurde kräftig herumgedreht, im bereits eingangs erwähnten Karriere-Modus etwa könnt ihr nun auch eure Wochengestaltung steuern, beispielsweise mit dem Team Extra-Trainingseinheiten absolvieren oder Sponsoren-Termine wahrnehmen. Im MyGM-Modus, dem Manager-Part des Spiels, dürft ihr nun deutlich freier vorgehen, was die Relokalisierung eures Franchise angeht, euch in Summer Leagues beweisen oder Trades zwischen drei Teams einfädeln. Der MyLeague-Modus ist gar gänzlich neu. Er bietet zwar im Grunde dieselben Funktionen wie der GM-Part, allerdings könnt ihr zum Spielstart so gut wie alle Parameter der Ligen selbst bestimmen. Gehaltsobergrenzen, Spieltage und -dauer, Draft- und Play-off-Regeln, eingebaute Classic Teams – ihr baut euch eure NBA so, wie es euch beliebt. Und das Beste daran: Diesen Liga-Modus könnt ihr auch mit bis zu 29 anderen Spielern online zocken. Ebenfalls neu im Online-Bereich: ein Pro-Am-Modus, der euch 5vs5-Duelle mit selbst erstellten Teams und MyCareer-Spielern ermöglicht, sowie eine Art Quick-Match für die ganz Ungeduldigen. Erfreulich ist zudem, dass die Server relativ stabil laufen und Lags bei Weitem nicht so häufig auftreten wie noch in den Vorjahren. Hier und da stottert es zwar, aber wirklich störend wirkt sich das Ganze nicht auf die Matches aus. Auch das in der letzten Version so anfällige MyPark-Feature blieb bei unseren Testläufen stabil. Schade, dass der Karrieremodus selbst dann ein wenig Felixibilität vermissen lässt. Trotzdem: top! ***(SL)***



Nach zwei Stunden im Karrieremodus ist die **Grundstory beendet** und ihr seid ein Free Agent.

NBA 2K16	
USK	Ab 0
Termin	29. September 2015
Preis	ca. € 65,-
Genre	Sportspiel
Hersteller	2K Games
Entwickler	Visual Concepts
Spieler	1-30
Sprache	Deutsch/Englisch
HDTV	720p, 1080i, 1080p
Ton	Stereo, Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht, mittel, schwer

- + Motivierender, dramatischer Karrieremodus
- + Viele Lizenzen (NBA, EL, Classic Teams)
- + Neue Animationen, verbesserte Physik
- + Enorm abwechlungsreich durch viele Modi
- + Defense im Vergleich zum Vorgänger stärker
- – Kaum Tutorials; ohne Day1-Patch 3 Abstürze

Grafik	92%
Sound	86%
Gameplay	93%
Dauerspaß	91%
Multiplayer	84%

FAZIT

Aufgrund vieler Verbesserungen in Sachen Modi und Technik auch in diesem Jahr der Genre-König. Die Story von Spike Lee ist zwar stark geskriptet, aber wirklich unterhaltsam.

»AUSGEZEICHNET **91%**

Alternative

Selber Basketball spielen **Wertung:** körperlich anstrengend

TRANSFORMERS DEVASTATION

Unglaublich, aber wahr: ein gutes Transformers-Spiel!

Nach dem *Dark Spark*-Desaster hat das neueste *Transformers*-Spiel glücklicherweise so wenig mit den Kinofilm-Auswüchsen zu tun wie Michael Bay mit Arthouse. *Devastation* orientiert sich klar an der Zeichtrickserie aus den 80er-Jahren. Zudem sind nun nicht mehr die High Moon Studios verantwortlich, sondern die japanischen Action-Spezialisten von Platinum Games. Ein Meisterwerk wie *Bayonetta* oder *Vanquish* ist *Devastation* zwar nicht, doch trotzdem ist es wohl das beste erhältliche Videospiel zu den Transformers geworden.



Drückt ihr nach einer abgeschlossenen Kombo schnell auf RB, verpasst ihr eurem Gegner einen schweren Treffer im **Fahrzeug-Modus.**

Das ist doch wie verhext

Die Story von *Devastation* ist schnell erklärt. Die Insecticons sorgen für Chaos und rufen damit natürlich die Decepticons unter der Führung des fiesen Megatron auf den Plan. Dieser sieht hier seine Chance, endlich die blöde Menschheit zu versklaven. Das wiederum können Optimus Prime und seine Autobots nicht auf sich sitzen lassen und stellen sich zum Kampf, um die Erde zu beschützen. So ausgenudelt die Geschichte auch mittlerweile sein mag, zieht sie diesmal aber dennoch, denn Grafik und Soundeffekte sowie die englischen Sprecher sind direkt der 80er-Jahre-Zeichentrickserie entliehen und sorgen somit für Nostalgie. Zudem serviert euch die Story nach und nach Kämpfe gegen so ziemlich jeden Bösewicht aus dem Transformers-Universum. Neben den obligatorischen Scharmützeln mit Megatron kreuzt ihr somit auch die Klingen mit Shockwave, Starscream und etlichen anderen Decepticons, Insecticons und Constructicons. Ein wahrer Traum für Fans!

Das wirklich Tolle daran ist jedoch klar das Kampfsystem. Ihr tragt immer jeweils zwei Schuss- und zwei Nahkampfwaffen mit euch, die allesamt gegen neu aufgesammelte Objekte getauscht werden können. Zudem sind die Kämpfe recht fordernd ausgefallen. Gegner unterbrechen gerne mal eure Kombos und holen selbst zum Schlag aus. Kontern könnt ihr zwar selbst nicht, doch wenn ihr die Ausweich-Taste genau im richtigen Moment drückt, verlangsamt ihr das Spielgeschehen kurzzeitig und könnt den Fieslingen so mit euren Kombos einheizen. Letztere lassen sich sogar – flinke Finger vorausgesetzt – mit einem verheerenden Angriff in eurer zweiten Form abschließen. Optimus Prime beispielsweise crasht als Truck in seine Opfer. Gerade in den tollen Bosskämpfen muss euer Timing genau stimmen, damit ihr eine Chance habt. Dennoch bleibt das Spiel jederzeit fair. Zudem schaltet ihr nacheinander verschiedene Helden frei (Grimlock!), die sich auswählen lassen.

Lediglich das lahme Leveldesign, die fehlende spielerische Abwechslung und die schwammige Steuerung in Fahrzeugform sind ein wenig nervig. Trotzdem ein Pflichttitel für Mech-Fans! ***(CD)***



In den knackigen Bosskämpfen legt ihr euch mit **Skrapnel, Shockwave und Megatron** an. Hier macht *Devastation* richtig Laune!



TRANSFORMERS DEVASTATION	
USK	Ab 12
Termin	9. Oktober 2015
Preis	ca. € 35,-
Genre	Action
Hersteller	Activision
Entwickler	Platinum Games
Spieler	1
Sprache	Deutsch

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit: leicht | **mittel** | schwer

- \+ Super Fan-Service!
- \+ Forderndes Kampfsystem
- \+ Tolle Bosskämpfe
- \+ Englische Originalsprecher der TV-Serie
- \- Tristes, repetitives Leveldesign
- \- Wenig Abwechslung

Grafik	75%
Sound	82%
Gameplay	73%
Dauerspaß	77%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Richtig gute, fordernde Action mit extra viel Fan-Service! Platinum Games hat es eben drauf – sollte man sich als *Transformer*-Freak auf keinen Fall entgehen lassen.

»GUT **79%**

Alternative

Transformers: Untergang von Cybertron **Wertung:** 86%



So fühlt es sich für Fans der Reihe an, diesen Teil zu spielen. Nur, dass das Brett dabei **mit voller Wucht geworfen wird …**



Die Aufgaben dienen nur dem Freischalten bescheuerter **Kostüme.**

Derbe Bauchlandung für den Birdman – dieses Spiel macht betroffen …

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

Eigentlich klang ja alles ganz vielversprechend. Ein Spiel im Stil der klassischen *Tony Hawk's Pro Skater*-Teile sollte es werden. Kein Feature-Wahnsinn, Rückbesinnung auf alte Tugenden. Toll. Da konnte man auch die leichten Bauchschmerzen unterdrücken, als bekannt wurde, dass Robomodo – jenes Studio, das auch den Plastikbrett-Schmarrn *Ride* und *Shred* verbrochen hat – die Entwicklung des Titels übernimmt. Als aber nacheinander blöde Features wie Feuer-Geschosse und der Cartoon-Grafikstil angekündigt wurden, durfte man dann doch Schlimmes erahnen. Und das leider mit Recht: *Tony Hawk's Pro Skater 5* ist nicht einfach nur der schlechteste Spiel der Reihe. Und des Jahres.

Beim Tony ha(w)kt's gewaltig

Hat man den ersten Patch runtergeladen, der mehr Speicherplatz frisst als das eigentliche Spiel, darf man dann auch loslegen. Nun, zumindest wenn euch nach dem Anblick der texturarmen Pseudo-Cel-Shading-Grafik nicht direkt wieder die Lust vergeht. Das Spiel ist unfassbar detailarm, lädt dauernd Texturen nach und ruckelt ab dem dritten Level wie ein Trabbi mit Getriebeschaden auf einer ramponierten Landstraße. Hinzu kommen Clipping-Fehler, eine mangelhafte Kollisionsabfrage, eine Spielphysik, die man selbst nach zehn Weizen noch nicht nachvollziehen kann, und Glitches und Bugs ohne Ende.

In einem auf Hochhausdächern spielenden Level versagte der Titel sogar bei der Berechnung des Startpunktes und setzte uns zwischen zwei Dächern im freien Fall ab. Doch auch abseits der Technik ist *Tony 5* leider ein Spiel zum Abgewöhnen. Die hier angebotenen Aufgaben sind an Einfallslosigkeit nicht mehr zu überbieten. Waren die Levels in den alten *Tony*-Spielen noch die eigentlichen Stars, enttäuschen sie hier auf ganzer Linie. Die Parks sind allesamt so ausgelutscht und austauschbar, dass man als Veteran der ehemaligen Games die Tränen zurückhalten muss. Selbst die aus dem zweiten Serien-Teil recycelten „Schule 2" und „Hangar" sehen im neuen Stil furchterregend aus. Ihr könnt euch zwar im simpel zu bedienenden Park-Editor eigene Skate-Plätze erstellen oder die online gestellten Kreationen anderer Spieler herunterladen, das Problem ist nur, dass ja das Gameplay selbst in dem am liebevollsten gestalteten Park immer noch verbuggt und schlecht ist. Der groß angekündigte Online-Multiplayer ist da auch eher geteiltes Leid als Skatespaß mal zwei. Ruhe in Frieden, geliebte Spielserie. ***(CD)***



Die **Missionen** sind allesamt unterfordernd. Einige haben überhaupt nichts mit Skaten zu tun.

TONY HAWK'S PRO SKATER 5	
USK	Ab 6
Termin	2. Oktober 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Spottspiel
Hersteller	Activision
Entwickler	Robomodo
Spieler	1-20
Sprache	Deutsch



HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit: leicht | **mittel** | schwer

- \+ Ordentlicher Soundtrack
- \+ Es startet
- \- Es startet
- \- Verseucht mit Bugs und Glitches
- \- Unkreative Levels und Missionen
- \- Technisch eine Katastrophe

Grafik	31%
Sound	58%
Gameplay	41%
Dauerspaß	25%
Multiplayer	27%

FAZIT

Schmerzhafter als eine Schlägerei mit Mike Vallely. Dran vorbeilaufen! Ignorieren! In die eigenen Albträume verbannen! Aber nicht kaufen!

»MANGELHAFT **28%**

Alternative
Skate 3 — **Wertung:** 84%

RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft ist zurück! Wir haben die Xbox-One-Version durchgespielt und verraten euch, ob sich das Warten auf die Grabräuberin gelohnt hat.

Rise of the Tomb Raider ist endlich da! Nun, zumindest für die Microsoft-Konsolen. PC-Spieler müssen sich noch bis zum Frühjahr 2016 und Sony-Jünger gar bis zum 4. Quartal des nächsten Jahres gedulden. Des einen Leid, des anderen Freud. Das Action-Adventure des kalifornischen Entwicklerstudios Crystal Dynamics ist nämlich wie der Vorgänger ein echter Blockbuster geworden. Allerdings wurden auch einige kleine Mängel des Reboots übernommen, die dafür sorgen, dass Lara Crofts neuestes Abenteuer „nur" ein sehr gutes und eben kein herausragendes Spiel geworden ist.

Besserer Spielfluss

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich eigentlich gar nicht so viel geändert, denn *Rise of the Tomb Raider* setzt voll und ganz auf die bereits im Reboot eingeführten Gameplay-Mechaniken. Warum auch nicht, denn diese funktionierten bereits im Original schon sehr gut und brachten frischen Wind in die Serie. *Tomb Raider*-typisch ist der Titel in drei große Spielelemente aufgeteilt: Ihr klettert vor grandiosen Kulissen, liefert euch adrenalingeladene Feuergefechte inklusive Fluchtpassagen und ihr erkundet natürlich die Mysterien der Schauplätze und löst dabei diverse Rätsel. So weit, so bekannt. Wo der Vorgänger aber noch in Sachen Pacing und Aufteilung der Spielmechaniken ein wenig unrund war, glänzt *Rise of the Tomb Raider*. Setzte der Serien-Reboot aus dem Jahr 2013 noch zu sehr auf ausufernde Schießereien mit den etwas dämlich agierenden KI-Kämpfern und ließ die ruhigen Momente etwas zu kurz kommen, ist die Aufteilung nun hervorragend gelungen. Miss Croft wird in ihrem neuen Abenteuer nicht mehr von Actionsequenz zu Actionsequenz gehetzt, sondern verbringt viel mehr Zeit damit, die Umgebung auf ihre Geheimnisse zu untersuchen, kleinere Knobeleien zu lösen und die weiterhin spielerisch simplen, aber toll inszenierten Klettereien zu absolvieren. Gefechte mit teils bis an die Zähne bewaffneten Gegnern gibt es selbstverständlich immer noch, doch diese fallen nun etwas kürzer aus und nerven nicht mehr. Die KI ist allerdings immer noch etwas beschränkt.

(Fast) alles wie gehabt

Abgesehen vom verbesserten Spielfluss geizt *Rise of the Tomb Raider* jedoch mit Neuerungen und Ideen. Sowohl das Klettern als auch die Kämpfe spielen sich genauso wie im Erstling. Lediglich einige Kleinigkeiten wurden in das bekannte Gameplay-Gerüst eingebaut. So bekommt ihr zusätzlich zu den bekannten Gadgets wie den Seilpfeilen nun auch eine Hakenaxt, mit der ihr euch an manchen Punkten zu anderen Plattformen schwingt oder das Werkzeug an zuvor unerreichbaren Kanten befestigt und euch schließlich am Seil emporzieht. Zudem erhaltet ihr sogenannte Kletterpfeile, die sich strategisch in bestimmte Holzwände schießen lassen und euch somit ermöglichen, mit Sprüngen von Pfeil zu Pfeil das besagte Hindernis



Neben bekannten Gadgets erhaltet ihr nun auch eine Hakenaxt oder **spezielle Kletterpfeile**.



Lara darf wieder **tauchen**. Leider spielen sich diese Abschnitte wie auf Schienen.



DER EXPEDITIONSMODUS: DAS KARTENSPIEL IM DETAIL

1 Mit verdienten Credits aus der Kampagne kaufen wir uns Kartendecks, mit denen wir verschiedene Herausforderungen erstellen können. Neben zeitlich begrenzten Missionen lassen sich auch mehrere kleine Quests hintereinander erstellen.

2 Hierzu setzen wir die Missionsabfolge fest und legen weitere Karten, welche die verfügbaren Waffen für die Mini-Quests bestimmen. Zudem lassen sich verschiedene Boni für unseren Hauptcharakter und die Gegner bestimmen. So dürfen wir beispielsweise festlegen, dass Lara und die Feinde im Big-Head-Modus dargestellt werden oder die Söldner nicht im Nahkampf bezwungen werden können.

3 Nun werden wir nacheinander in dasselbe Missionsgebiet gesteckt, um unsere Aufgaben zu erfüllen, die uns natürlich weitere Credits für neue Kartendecks bringen. Je höher die Schwierigkeit, desto mehr Credits verdient ihr dabei. Der Kampf gegen die Söldner fällt dabei noch leicht aus.

4 Gegen die Wildtiere, welche ihr in einer gewissen Anzahl beseitigen sollt, müsst ihr jedoch öfters die Beine in die Hand nehmen, da sie nicht nur viel einstecken können, sondern auch im Rudel erbarmungslos auf euch zustürmen. Zudem gibt es noch einige langweilige Sammelaufgaben. Der Expeditionsmodus funktioniert zwar gut, ist aber auch nicht motivierend genug, um besonders lange zu beschäftigen.







zu erklimmen. In den Schießereien hingegen ist es nun möglich, aus gefundenen Alkoholflaschen Molotowcocktails herzustellen und leere Dosen zu Granaten umzubauen – entsprechend eingesammelte Materialien natürlich vorausgesetzt. Das ist zwar ganz nett, allerdings könnt ihr keine normalen Granaten mehr einsetzen, obwohl die Gegner euch damit weiterhin bewerfen. Ebenfalls etwas blöd: Lara ist anfangs nur mit ihrem Bogen unterwegs, kann die Waffen der erledigten Gegner jedoch nicht aufsammeln und muss warten, bis das Spiel sie einen Revolver finden lässt. Das wirkt dann doch etwas an den Haaren herbeigezogen. Schön ist aber, dass ihr euch meistens entscheiden könnt, ob ihr die Feinde mit offenem Visier angreift oder lieber heimlich, still und leise ausschaltet. Für letztere Variante wurden Lara ein paar neue Aktionen spendiert. So kann sie jetzt genau wie ihre Assassinen-Kollegen von Ubisoft aus einem Gebüsch zuschlagen und die Feinde dort verstecken oder von einem Baum mit einer verheerenden Messerattacke auf einen arglosen Gegner herunterspringen. Egal für welche Möglichkeit ihr euch entscheidet, die erhaltenen Erfahrungspunkte investiert ihr – ganz wie im Vorgänger – an überall verteilten Lagerfeuern in neue Fähigkeiten für euren Charakter. Dort lassen sich dann auch eure Waffen verbessern oder ihr steckt Lara in ein anderes Outfit. Schade allerdings, dass das simple Skill-System aus dem Reboot quasi eins zu eins übernommen wurde. Hier hätten wir uns mehr Auswahlmöglichkeiten gewünscht.

Mäßige Erzählung

Doch warum zieht Lara eigentlich erneut ins Abenteuer? Nun, ein plausibler Grund dafür scheint den Entwicklern von Crystal Dynamics auch nicht eingefallen zu sein, weshalb sie einmal ganz tief in den Abenteuer-Klischee-Topf gegriffen und eine leidlich interessante und vorhersehbare Story hervorgekramt haben. Die junge Frau Croft möchte unbedingt die Forschung ihres verstorbenen Vaters weiterführen und die ominöse Göttliche Quelle in Sibirien aufspüren. Die böse Sekte Trinity möchte dies jedoch auch und kommt der jungen Archäologin mit ihren Söldner-Einheiten immer wieder in die Quere. Das Ziel von Trinity ist natürlich nichts anderes als die Weltherrschaft und die Vernichtung der Ungläubigen. Weil sie böse sind. Mehr Charaktereigenschaften haben die Fieslinge nicht. Auch Lara selbst bleibt über das gesamte Spiel ziemlich blass. Zwar versuchen einige eingestreute Rückblenden, unserer Heldin ein wenig Profil zu geben, doch sie sind einfach zu kurz und wirken zu künstlich, um den Spieler emotional an Lara zu binden. Der Aufbau der Geschichte orientiert sich außerdem zu sehr am Vorgänger. In einigen Situationen hat man das Gefühl, die Szene genau so schon einmal erlebt zu haben. Zudem werden die Dialoge gerade zum Ende des Spiels ein wenig schwülstig und peinlich. Da hilft es auch nichts, dass die neue deutsche Synchronsprecherin Maria Koschny (u. a. Jenni-



Ein gezielter Schuss auf die Öllampe und **der Gegner steht in Flammen**.



Das **Skill-System** am Lagerfeuer wurde 1:1 aus dem Vorgänger übernommen. Passt prima!



Die Schießereien sind immer noch Teil des Gameplays, aber bei Weitem nicht mehr so langgezogen wie noch im Reboot. Dadurch machen die Feuergefechte auch viel mehr Spaß.

fer Lawrence in *The Hunger Games*) richtig gute Arbeit abliefert und die Dialoge glaubhafter betont als Nora Tschirner im letzten Teil. Wenigstens nervt das Spiel diesmal aber nicht mit zu vielen unsympathischen Charakteren. *Rise of the Tomb Raider* beschränkt sich auf wenige Handlungsträger, die im Kontext des Spiels funktionieren, aber eben nicht sonderlich interessant sind.

Mehr zu tun in der Spielwelt

So sehr die Story auch zu wünschen übrig lässt, haben sich die Entwickler aber einen anderen Kritikpunkt am Vorgängerspiel zu Herzen genommen: Es gibt endlich mehr zu tun. Die weitläufigen Areale bieten nun mehr als nur ein paar der beliebten Rätselgräber, wenn auch immer noch nicht genug, um die Spielwelt richtig interessant zu gestalten. So gibt es nun viel mehr Sammelgegenstände einzusacken und Artefakte zu erforschen, die sogar Laras Sprachkenntnis erhöhen können und sie somit noch mehr Geheimnisse erkunden lassen. Schade nur, dass dies für den Fortschritt in der Kampagne nicht relevant ist und euch die erlernte Sprache somit kaum etwas bringt. Außerdem dürft ihr nun einige Höhlen und Krypten erkunden, die oftmals Klettereien und kleinere Rätsel bieten. Mehr als ein Waffenteil oder EP sackt ihr dort nicht ein, stimmig wirkt das Erforschen der Gegend aber allemal. Die zuvor angesprochenen Rätselgräber gibt es natürlich auch wieder. In *Rise of the Tomb Raider* sind es sogar ganze neun Stück. Das ist uns immer noch zu wenig, was vor allem daran liegt, dass die Gräber nun noch einmal spektakulärer ausfallen als im Original. So wird euch nicht mehr direkt auf die Nase gebunden, wo ihr die Gräber findet, sondern ihr müsst nun selbst ein wenig die Umgebung dafür erkunden. Zudem sind nun sogar die Wege zu den Gräbern oft spektakulär inszeniert und stellen euch schon unterwegs vor ein paar Rätsel. Die Gräber selbst bieten gewohnte Kost. Ihr setzt eure aufgesammelten Gadgets und ein wenig Hirnschmalz ein, um die Knobeleien zu lösen. Die Rätselqualität schwankt jedoch teilweise. Zudem dürft ihr auch wieder allerhand Ressourcen einsammeln oder wilde Tiere erlegen, um neue Gegenstände herzustellen. Mit den richtigen Materialien könnt ihr jetzt auch Verbände anfertigen und euch mitten im Kampf heilen. Immerhin versteift sich *Rise of the Tomb Raider* nicht mehr zu sehr auf einen eher aufgesetzten Survival-Ansatz. Apropos aufgesetzt: Die neuen Nebenmissionen, welche euch von einigen der NPCs aufgetragen werden, wirken ein wenig gezwungen. Mal sollt ihr ein paar Drohnen abschießen, mal Pilze sammeln, mal Wildschweine jagen. Anschließend rennt ihr zurück zum Questgeber und holt euch eure Belohnung ab. Da diese aber eigentlich nie besonders toll ausfällt, fühlen sich die Nebenquests eher wie Fleißaufgaben an. Die Zeit verbringen wir lieber anders.

Kartenspiel für Abenteurer

Der Multiplayer-Modus wurde übrigens gestrichen. Dafür dürft ihr euch nun im Expeditionsmodus austoben. Mit im Hauptspiel verdienten Credits kauft ihr euch dort Kartendecks, die Herausforderungen und Boni freischalten. Mit den Karten dürft ihr beispielsweise einen Levelabschnitt in einer bestimmten Zeit meistern oder nacheinander kleinere Aufgaben absolvieren, in denen ihr eine gewisse Anzahl Tiere



In den **Rätselgräbern** gibt es gewohnte Knobel-Kost. Ihr setzt eure Gadgets und euer Geschick ein, um sie zu lösen.



Die Gräber sind **fantastisch in Szene gesetzt**. Selbst die Wege dorthin machen nun Spaß.



Die serientypischen Klettereien führen euch an verschiedene **atemberaubende Schauplätze**.

erlegen müsst, Artefakte sammelt oder einen Feindangriff übersteht. Mehr als „nett" ist dieser Modus leider nicht.

Schönes Sibirien

Doch genug gemeckert. Die Story mag uns zwar nicht besonders lange im Gedächtnis bleiben, dafür werden wir uns wohl gerne daran erinnern, wie unglaublich schön *Rise of the Tomb Raider* aussieht. Jedes kleine Detail an Lara ist fein texturiert und die verschiedenen Gebiete im Spiel sehen einfach atemberaubend gut aus. Vor allem bei den Lichteffekten lässt der Titel ordentlich die Muskeln spielen. Ob die Lichtquelle nun ein Lagerfeuer oder ein Knicklicht ist, sie wird realistisch berechnet und sorgt für ein stimmungsvolles Ambiente. Trotz der Prachtgrafik läuft der Titel zudem durchweg flüssig, lediglich ein kleiner Nachladeruckler fiel uns in 18 Stunden Spielzeit auf. Ganz perfekt ist die Technik jedoch nicht. So gibt es einige Clipping-Fehler und leichtes Kantenflimmern an Objekten im Hintergrund. Das ist aber Meckern auf verdammt hohem Niveau. ***(CD)***



Es gibt zwar keinen aufgesetzten **Survival-Part** mehr, gegen einige Tiere müsst ihr euch trotzdem immer wieder zur Wehr setzen.



Lara hat nun **mehr Stealth-Manöver** im Repertoire. Diesen Gegner ziehen wir zu uns ins Wasser und erwürgen ihn.

RISE OF THE TOMB RAIDER



USK	Ab 16
Termin	13. November 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Crystal Dynamics
Spieler	1
Sprache	Deutsch

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit leicht | mittel | schwer

- + Wunderschöne Grafik
- + Gewohnt grandioses Gameplay
- + Abwechslungsreiche Rätselgräber
- + Fantastische Inszenierung
- − Lahme Story, blasse Charaktere
- − Aufgesetzt wirkende Nebenquests

Grafik	90%
Sound	85%
Gameplay	87%
Dauerspaß	85%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Lahme Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor ein verdammt spaßiges und motivierendes Gameplay, verpackt in einer bombastischen Blockbuster-Inszenierung.

»SEHR GUT **86%**

Alternative

Tomb Raider: Definitive Edition **Wertung:** 86%

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Froschschenkel waren gestern, jetzt steht Black Pudding auf dem Speiseplan – und der schmeckt mindestens genauso gut!

Weil's modern ist, an jeden Skandal und jedes Skandälchen ein „Gate" anzuhängen, machen wir jetzt einfach mal mit: Der Unitygate von 2014 hat den Ruf der *Assassin's Creed*-Reihe nach dem sehr positiv aufgenommenen *Black Flag* in der Spielergemeinde in bis dato ungeahnte Tiefen sinken lassen: Zahllose Bugs und der Verzicht auf viele etablierte Spielmechaniken der Vorgänger konnten auch durch das toll umgesetzte Paris und den sympathischen Protagonisten – nicht unbedingt eine Stärke der Serie – nur bedingt ausgeglichen werden, wenngleich wir in unserem Test dennoch ziemlich angetan waren. *Syndicate* hat also viel Wiedergutmachungsarbeit zu leisten, zumal sich auch das neue Hauptentwicklungsstudio Ubisoft Québec erst einmal beweisen muss.

Assassinen gegen Templer, die X-te

Und wahrlich, das Vorhaben ist geglückt – *Syndicate* greift die durchaus vorhandenen Stärken von *Unity* auf und vermengt sie zusammen mit zahlreichen Verbesserungen sowie einer Handvoll Neuerungen zu einem runden Gesamtpaket, das dem Namen *Assassin's Creed* wieder zu alten Ehren verhilft. Massive Bugs ließen sich während unseres Tests an einer Hand abzählen (siehe Extrakasten), das Geschehen läuft die meiste Zeit flüssig und die Spielwelt ist wieder einmal eine Klasse für sich. Weil wir aber schlechte Menschen sind, fangen wir erst einmal mit den negativen Aspekten an – in puncto Handlung haben die Macher inzwischen wohl endgültig aufgegeben. Die Gegenwartsgeschichte wird in einer Handvoll kurzer Zwischensequenzen abgehandelt, bei denen wir den Serienveteranen Rebecca und Shaun bei der Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt über die Schulter schauen. Angesichts unzähliger abstruser Wendungen, seltsamer Entscheidungen, unaufgelöster Handlungsstränge und Figuren mit dem Charisma von halb getrocknetem Pappmaché könnten uns all diese Geschehnisse aber ohnehin kaum noch gleichgültiger sein. Aber auch in der Vergangenheit der 1860er-Jahre bekleckert sich das Spiel nicht unbedingt mit erzählerischem Ruhm: Wir übernehmen die Kontrolle über das Geschwisterpaar Jacob und Evie Frye, ihres Zeichens Teil der britischen Assassinenbruderschaft und von zwei unterschiedlichen Motivationen vorangetrieben – Evie will einen legendären Edensplitter finden (wer mit den Serien-Hintergründen dieser Artefakte nicht vertraut ist: fragt nicht!), der andere will schlicht und ergreifend die Bruderschaft weiter ausbauen. Aus dieser simplen Prämisse ergibt sich eine ebenso einfach gestrickte Handlung, der es primär daran gelegen ist, die ungleichen Helden mit zahlreichen historischen Figuren wie Charles Darwin, Alexander Graham Bell, Florence Nightingale oder Queen Victoria in Kontakt zu bringen. Oh, und natürlich, um eine Erklärung für das neue Zwei-Figuren-System zu liefern.



Mit Jacob und Evie Frye erwarten uns erstmals **zwei spielbare Figuren** auf einmal. Leider wird das Feature spielerisch kaum genutzt.



Das wohl umstrittenste neue Gameplay-Feature ist der ungemein praktische **Seilwerfer**, mit dem wir uns über die Dächer der Stadt ziehen, und der Klettereien in vielen Situationen obsolet macht.

Über und auf den Straßen Londons

Erstmals übernehmen wir mit Jacob und Evie nämlich die Kontrolle über gleich zwei Protagonisten. Während wir in der Stadt unterwegs sind, können wir mittels Menübefehl jederzeit zwischen ihnen wechseln. Wen wir in den Hauptmissionen steuern, ist hingegen vom Spiel vorgegeben. An und für sich eine nette Idee, die jedoch nicht zu Ende gedacht wurde, denn spielerisch hat das Feature kaum Auswirkungen. Ja, Jacob verfügt gegen Ende über ein paar Kampffähigkeiten, die Evie nicht ausführen kann, und sie wird im Gegenzug zur Schleichmeisterin. Die Unterschiede wirken sich aber kaum aus und ein Zusammenspiel der Figuren in den Missionen gibt es überhaupt nicht; mehr noch, der zweite Protagonist ist in den meisten Missionen gar nicht anwesend. Warum man sich hier nicht eine Scheibe von Spielen mit vergleichbaren System wie etwa *GTA 5* abgeschnitten hat, sei dahingestellt. Somit verkommt die gute Idee zum Gimmick. Alles andere als eine Spielerei ist hingegen der neue Seilwerfer. In bester *Batman*-Manier können wir uns mithilfe des praktischen Helferleins über weite Häuserschluchten oder an Fassaden emporziehen. Man mag einwenden, dass dies diametral zum bewährten Klettergameplay der Serie ist – und das stimmt. Allerdings sorgt der Seilwerfer dafür, dass nervige Auf- und Abstiege sowie das erneute Erklimmen von Türmen nach einem versehentlichen Sprung nach unten der Vergangenheit angehören – ein Knopfdruck, und wir sind wieder oben. Wem das völlig gegen den Strich geht, der kann auf das Feature aber auch praktisch vollkommen verzichten und wie gehabt klettern, was die virtuellen Finger hergeben. Als weniger optional erweisen sich hingegen die neu hinzugekommenen Kutschfahrten. Jederzeit im freien Spiel und regelmäßig in den Missionen nehmen wir auf dem Kutschbock Platz, etwa um NPCs von A nach B zu bringen oder feindliche Gefährte durch gezielte Rammattacken zu zerstören. Schön: Per Knopfdruck steigen wir auf das Dach unserer Kutsche, springen von hier aus auf ein neben uns fahrendes Exemplar und übernehmen dieses kurzerhand. Das funktioniert wunderbar, hätte in den Missionen aber gerne noch öfters genutzt werden können – meistens sind wir nur mit Fahren beschäftigt. Klar, auch an dieser Neuerung kann man sich mit Blick auf die Seriengeschichte stören und sagen, dass man sich damit zu sehr an *GTA* und Co. annähert – die Pferde in zahlreichen Vorgängerspielen hatten in Wahrheit aber auch keine andere Funktion inne als die Kutschen heute.

KAUM KÄFER IM SYSTEM

Das Bug-Debakel aus *Assassin's Creed: Unity* gehört im Nachfolger zum Glück der Vergangenheit an.

Nein, völlig fehlerfrei ist auch *Syndicate* nicht: In unserer Testsession, die wir mit einem Spielstand von knapp 70 Prozent Komplettierung beendeten, blieben wir einmal in einer Wand hängen und mussten uns per Schnellreise daraus befreien, und einmal betrachteten wir eine Zwischensequenz, in der die Protagonisten unsichtbar durch die Gegend spazierten – samt frei fliegenden Gegenständen in ihren Händen. Das Schöne: Das war's im Grunde auch schon. Ansonsten beschränkten sich die Fehler auf Kleinigkeiten wie nicht ideale Wegfindung bei NPCs oder ab und an etwas schräge Physikspielereien. Dazu sei gesagt, dass wir den Titel mit dem Day-one-Patch gespielt haben. Jedenfalls hat Ubisoft Québec technisch gute Arbeit geleistet.



Im nach Story-Abschluss freigeschalteten Gebiet ging es zwischen **Evie und einer Mauer** ziemlich eng zur Sache.



Anscheinend ist der Eine Ring aus *Der Herr der Ringe* nicht in der Lava, sondern in **London** gelandet, und sogt für Ärger.



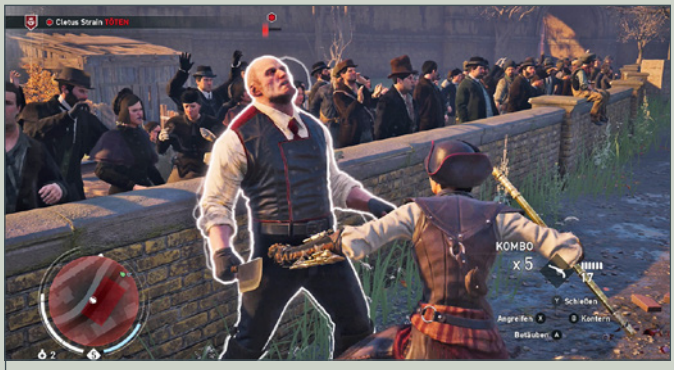
Obertempler Crawford Starricks herausstechendste Eigenschaft ist, dass er böse ist. Tja.



Auch **Queen Victoria** kommt im Spiel vor. Ihre Rolle sei an dieser Stelle aber nicht verraten.



Das Kampfsystem baut auf jenem von ***Unity*** auf, kommt jedoch ein ganzes Stück leichter daher.



In den Kämpfen gegen die **Bandenführer** müssen wir Angriffe perfekt parieren, um zu siegen.

VIRTUELLER AUSFLUG AUF DIE INSEL

Das Viktorianische London in *Assassin's Creed: Syndicate* wurde serientypisch wieder einmal richtig toll umgesetzt.

Bei aller berechtigten Kritik an *Assassin's Creed: Unity* hat das Spiel in einer Hinsicht doch alles richtig gemacht: Das virtuelle Paris ist grandios gestaltet und fühlt sich wie eine echte, lebendige Metropole an. Wer schon einmal in Paris war, erkennt zudem wahnsinnig viele Orte sofort wieder. Bei *Syndicate* sieht die Sache ganz genauso aus. London als Spielwelt funktioniert – trotz etwas weniger Bewohner – wunderbar und strotzt nur so vor Details und ikonischen Orten und Gebäuden. Zudem handelt es sich mit recht deutlichem Abstand um die größte Assassinen-Metropole bisher – wie wichtig das ist, ist Geschmacksache. Der Haken an der Sache: Erkauft wird die Pracht durch die wahrlich gewaltigen Ladezeiten.


BIG BEN IN DER ECHTEN WELT


BIG BEN IM SPIEL

Das leichte Leben der Assassinen

Abseits dieser drei wichtigsten Neuerungen erwartet uns das gewohnte *Assassin's Creed*-Gameplay. Heißt im Klartext: Wir absolvieren in –diesmal insgesamt neun – Sequenzen verschiedene Missionen, die uns etwa vor die Aufgabe stellen, Zielpersonen zu beschatten, Kämpfe zu bestreiten, lautlos Meuchelmorde auszuführen oder als Bodyguard für NPCs zu agieren. Neben den Haupt- erwarten uns zumeist auch sekundäre Aufgaben, die uns etwa vorschreiben, auf welche Art und Weise wir einen Auftrag ausführen, wie lange wir für die Eroberung einer Kutsche benötigen, oder verlangen, dass wir bei einem Auftrag auf der Themse nicht mit dem Wasser in Berührung kommen. Das klappt dank einer im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbesserten Steuerung gut – zwar hat man noch immer nicht die volle Kontrolle, so häufig wie bisher bleibt man aber nicht mehr an Hauskanten oder auch Stuhllehnen hängen. Endlich klappt auch das in *Unity* eingeführte System reibungslos, das uns mittels Druck auf die Schultertaste in offene Häuserfenster klettern lässt! Auch das Kampfsystem wurde überarbeitet, orientiert sich noch stärker als bisher an den *Arkham*-Spielen und ermöglicht es, gezielter auf feindliche Aktionen zu reagieren. Anders als in *Unity* ist es in *Syndicate* etwa wieder problemlos möglich, feindlichem Beschuss auszuweichen. Zu guter Letzt blieb auch das Schleichen nicht unangetastet und gibt uns wieder deutlich mehr Möglichkeiten an die Hand als im Paris-Ausflug. Frohlocket – die Möglichkeit, zu pfeifen, ist zurückgekehrt! Die Kehrseite all dessen ist, dass der Titel einen ganzen Zacken einfacher daherkommt als bisher – tendenziell schon fast zu einfach. Gerade in den Kämpfen ist es nun fast unmöglich zu versagen, wenn man nicht gerade gegen Gegner antritt, deren Level massiv über dem eigenen liegt. Auch kommt es uns so vor, als sei die KI der Feinde insgesamt etwas schwächer als von der Reihe gewohnt.

Erfahrungen eines Attentäters

Jawohl, unsere Figuren steigen im Level auf, denn als Belohnung für die Missionen winken neben Geld und Ressourcen, mit denen wir neue Ausrüstung kaufen beziehungsweise herstellen, auch Erfahrungspunkte; jeweils für 1.000 Stück erhalten wir einen Fähigkeitenpunkt, den wir in separaten Skill Trees für Jacob und Evie investieren können. Zudem existiert ein weiterer Fähigkeitenbaum, der uns Einfluss auf die Umwelt nehmen lässt, indem er etwa unsere Feinde schwächt oder unsere – per simplem Knopfdruck – rekrutierbaren NPC-Mitstreiter stärkt. Aber auch abseits der Missionen können wir freilich Erfahrung und Moneten sammeln; dann erforschen wir die riesige Spielwelt, öffnen Kisten, erledigen Nebenmissionen, klauben emsig Sammelgegenstände auf und mehr. Ähnlich wie etwa in Brotherhood können wir zudem wieder die Stadt erobern, indem wir in den verschiedenen Distrikten die jeweils vorherrschenden Gangs im Rahmen von Nebenaufgaben schwächen und uns anschlie-

LAHMES LESEN

Der Uwe Boll der Autorenzunft schlägt wieder zu …



Kollege Dörre von der play4 hatte die „Ehre", Bowdens Roman zu *Black Flag* für sein Magazin zu rezensieren, dem Autor dieser Zeilen kam dieses Vergnügen bei *Unity* zu. Und auch *Syndicate* bekommt passenden Lesestoff spendiert, der wieder einmal von Bowden verbrochen wird. So sei dieser Kasten auch weniger als Zusatzinformation für Buchliebhaber gedacht, sondern als Warnung. Nicht. Kaufen. Nicht. Lesen. Denn wir lehen uns aus dem Fenster und behaupten: Auch *Assassin's Creed: Underworld* braucht kein Mensch …



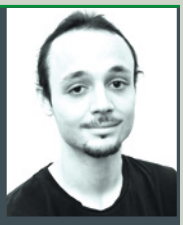
Wieder einmal stellen die **Ausblicke von den Synchronisationspunkten** aus ein absolutes atmosphärisches Highlight dar.

ßend in einer Prügelei mit dem jeweiligen Gangführer zum neuen Boss empormeucheln. Komplettisten sind wieder einmal eine ganze Weile beschäftigt, dürften dank zahlreicher Verbesserungen im Vergleich zu *Unity* aber deutlich mehr Spaß haben. So sind etwa die extrem nervigen Timing-Aufgaben beim Öffnen von Truhen Geschichte, Sammelgegenstände lassen sich bei Bedarf wieder per bei Händlern gekauften Schatzkarten auf der Map offenbaren und die ungemein nervigen Social Features, die uns den Zugriff auf manche Collectibles künstlich verwehrten, gibt es zum Glück auch nicht mehr.

Zu zweit, aber alleine in London

Ebenfalls nicht mehr mit an Bord ist ein Mehrspielerpart, weder die Koop- noch die kompetitive Variante. Wie schwer dieser Umstand wiegt, ist Geschmacksache. Da es allerdings so scheint, als habe das Hauptspiel durch den Verzicht und den dadurch entstandenen Ressourcengewinn der Entwickler gewonnen, wollen wir darüber nicht zu böse sein. Wesentlich schwerer fallen die Ladezeiten ins Gewicht, die jenseits von Gut und Böse angesiedelt sind und sogar bei einem Checkpoint-Neustart schon mal gut 40 Sekunden bis eine Minute in Anspruch nehmen können. Immerhin erhalten geduldige Naturen dafür wieder mal ein künstlerisches und technisches Videospiele-Meisterstück, das sich auch vor dem bereits ungemein hübschen *Unity* nicht verstecken muss. Insgesamt überwiegen auf jeden Fall die positiven gegenüber den negativen Aspekten, und wir sagen: Willkommen zurück, *Assassin's Creed*! ***(LS)***

MEINE MEINUNG — LUKAS SCHMID



Vorweg: Ich gehöre zur kleinen Gruppe derer, die mit *Unity* durchaus jede Menge Spaß hatten. Die vielen Mängel des Spiels, die vor allem, aber nicht ausschließlich technischer Natur waren, lassen sich aber freilich nicht leugnen. Umso mehr freut es mich, dass die Entwickler mit *Syndicate* massiv aus den Fehlern des Vorgängers gelernt haben und ein rundum gelungenes Assassinen-Abenteuer abliefern. Die Spielwelt ist wieder einmal grandios gestaltet, nennenswerte Bugs lassen sich an einer Hand abzählen und die spielerischen Verbesserungen überwiegen klar die – auch vorhandenen – neuen Makel. Nur die Handlung ist wieder einmal an Tristesse nicht zu überbieten.



In **Kutschfahrten** können wir auch jederzeit auf das Dach unseres Gefährts springen und mühelos feindliche Karossen übernehmen.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



USK	Ab 16
Termin	23. Oktober 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Québec
Spieler	1
Sprache/Text	Deutsch/Deutsch

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit: leicht | mittel | schwer

- \+ Massiv aus Fehlern des Vorgängers gelernt
- \+ Spielwelt London sehr gut umgesetzt
- \+ Großteils gelungene neue Gameplay-Ideen
- \- Uninteressante Handlung und Figuren
- \- Sehr einfach, phasenweise unterfordernd
- \- Extrem lange Ladezeiten

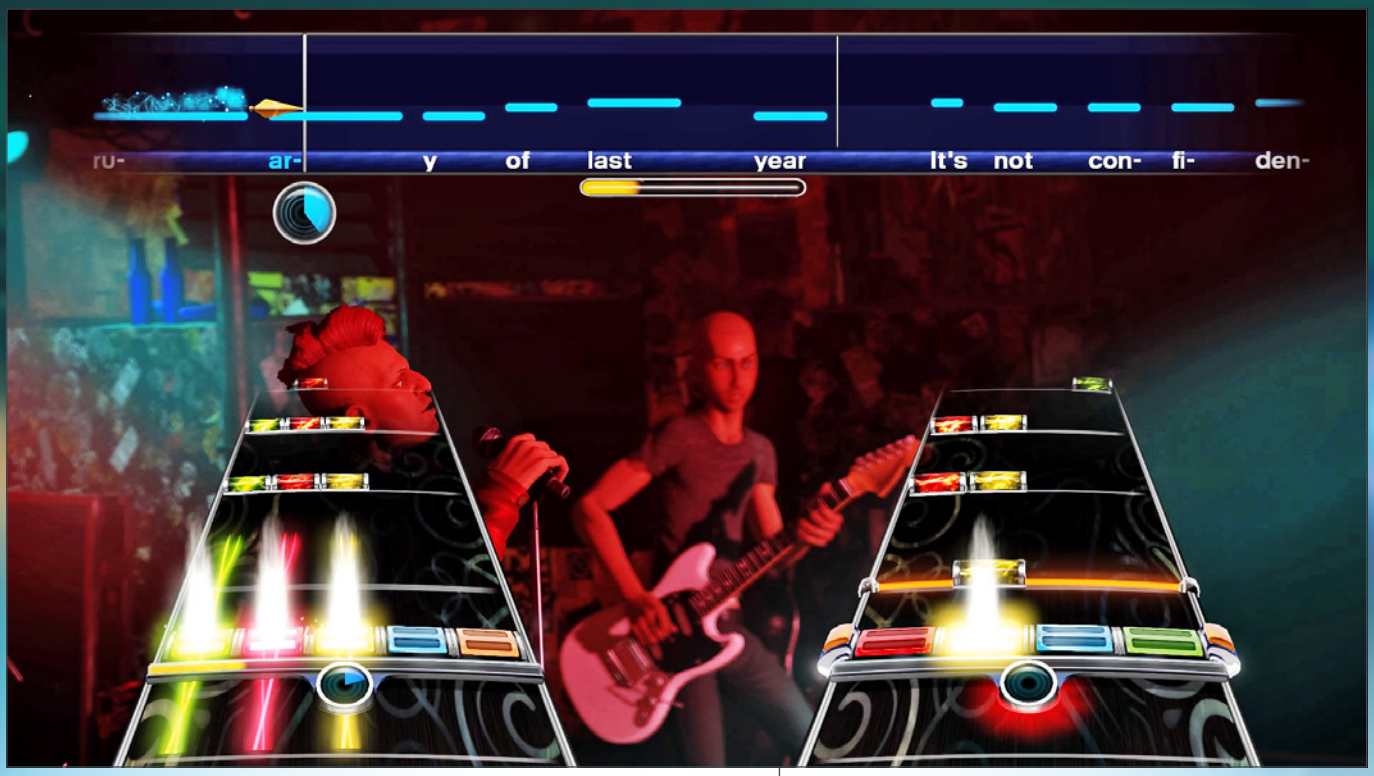
Grafik	85%
Sound	85%
Gameplay	85%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	n. v.

FAZIT

Versprechen eingelöst: Die Assassinen machen nach dem von vielen Serienliebhabern geschassten *Unity* wieder Boden gut und liefern ein rundum gelungenes Abenteuer ab.

»SEHR GUT **87%**

Alternative
Assassin's Creed: Unity — **Wertung:** 87%



Mit **Freunden vor einem Fernseher** vereint macht *Rock Band 4* am meisten Spaß.

ROCK BAND 4

Reich und berühmt sein wollen viele. Dass der Weg zum Ruhm durchaus steinig ist, zeigt euch die Neuauflage des Musikspiel-Klassikers *Rock Band*.

Sie sind wieder da: Vor Jahren galten Musikspiele wie *Guitar Hero* und *Rock Band* als ultimative Partyknaller. Mit Plastikinstrumenten bewaffnet duellierten sich Möchtegern-Rockstars in heimischen Wohnzimmern und kämpften um den Highscore. Nach wenigen Jahren war der Hype allerdings vorbei und das Genre geriet etwas in Vergessenheit. In diesem Herbst wagen die alten Kontrahenten ein Comeback. Den Anfang macht die Neuauflage von *Rock Band* und wir stürzen uns mit großem Vergnügen ins turbulente Tourleben.

Rockstarkarriere

Ähnlich wie im echten Musikerleben dreht sich der Karrieremodus in *Rock Band 4* um eine ausgiebige Welt-Tournee. Anfangs erstellt ihr einen Musiker oder gleich eine ganze Band, die Möglichkeiten sind zunächst jedoch sehr begrenzt. Nur einige wenige Köpfe, Klamotten, Frisuren, Bärte und Instrumente stehen euch zur Verfügung. Durch erfolgreiche Shows erspielt ihr euch aber im Lauf der Tour virtuelles Geld, das ihr für neue Items ausgeben könnt, oder ihr investiert es in einen Bus, heuert einen Manager an und macht immer größere Bühnen unsicher. Gespickt mit feinem Humor und authentischer Rockstar-Attitüde, hat der Modus durchaus charmante Seiten. Allerdings wiederholen sich die etwas über 60 Songs recht bald und ihr spielt dieselben Nummern immer und immer wieder.

Das ist für einen Highscore aber auch unbedingt notwendig. Auf einen Modus zum gezielten Üben besonders kniffliger Stellen haben die Entwickler nämlich verzichtet.



Die Geschichte eurer Band wird auf der Straße geschrieben, aber **am Screen präsentiert.**



Anfangs sind die Möglichkeiten bei der Charaktererstellung arg begrenzt. **Später geht mehr.**



Rockt ihr die Songs auf höheren Stufen, winken euch mehr Trophäen. Doof, dass man **keine bestimmten Passagen** trainieren kann.



Vor und nach einem Song kommt dank solcher Sequenzen durchaus **schöne und authentische Stimmung auf.** Fein gemacht!

So muss man sich leider immer wieder durch bekannte Passagen quälen, nur um dann eine besonders schwierige Stelle zu versemmeln.

Für ambitionierte Solisten

Apropos schwierige Stellen: Optional könnt ihr euch neuerdings um besonders knifflige Soli drücken und ein neues Feature nutzen: das Freestyle-Solo! In jedem Song gibt es bestimmte Passagen, in denen Gitarristen, Drummer und sogar Sänger improvisieren dürfen. Ein ausführliches Tutorial erklärt euch, wie das im Detail funktioniert. Eine spaßige Neuerung, die spielerisch zwar Sinn macht, musikalisch betrachtet aber suboptimal ist. Denn dadurch werden legendäre Gitarren-Soli gegen mehr oder minder zufälliges Gedudel ausgetauscht. Das raubt jeder Rock-Hymne ihre Individualität. Ironie: So viele legendäre Stücke beinhaltet die Songliste von *Rock Band 4* leider gar nicht. Die weniger bekannten Titel von oft zweitklassigen Bands sind zwar abwechslungsreich und durchaus spaßig, aber den meisten Spielern vermutlich unbekannt. Glücklicherweise lassen sich DLC-Lieder vergangener Serienteile auch in *Rock Band 4* nutzen, sofern ihr von einer Xbox-Version upgradet. Auch die Instrumente der letzten Generation können (mit Adapter) weiterverwendet werden. Kompatibilitäts-Infos gibt es unter http://forums.harmonixmusic.com.

Party on, Wayne!

Die wichtigste Erkenntnis aber ist: Auch im vierten Anlauf macht *Rock Band* noch eine Menge Spaß. Vor allem mit realen „Bandkollegen" vor einem Fernseher ist es himmlisch, knifflige Stellen fehlerfrei zu meistern. Enttäuschend: Das ist bisweilen die einzige Möglichkeit, gemeinsam um Highscores zu kämpfen. Online ist das leider (noch?) nicht möglich. Ob dieses Feature zu einem späteren Zeitpunkt nachgereicht wird, war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Wir hoffen es aber schwer, denn nicht immer hat man gerade drei musikbegeisterte Freunde parat. Immerhin habt ihr die Qual der Wahl bei der Ausstattung: *Rock Band 4* erscheint in drei Varianten. Falls ihr Instrumente einer Vorgängerversion habt, greift ihr zum bloßen Spiel für rund 70 Euro. Das Bundle mit einer Gitarre schlägt mit ca. 160 Euro zu Buche und das Komplettpaket inkl. Gitarre und Drumkit kostet stolze 300 Euro. ***(DM)***

MEINE MEINUNG — DAVID MOLA



Als vor einigen Jahren die Musikspiele ein großes Thema waren, habe ich sie alle gespielt. Perfekte Durchläufe auf „Expert" waren nur mit viel Übung möglich, aber die staunenden Blicke der Kollegen waren mir die Mühe wert. Dieses Grundprinzip gilt auch heute noch – und so gesehen macht das frische *Rock Band* nichts falsch. Aber weder die Songliste noch die neuen Features überzeugen mich völlig. Zudem ist es schade, wenn zwar Songs von zweien meiner Lieblingsbands (Rush & Dream Theater) im Spiel enthalten sind, ich aber die besonders komplexen Stellen nicht vernünftig üben kann. Ein Verzicht auf Online-Multiplayer geht außerdem gar nicht. Schade, Chance vertan …

ROCK BAND 4



USK	Ab 0
Termin	6. Oktober 2015
Preis	ca. € 70,-
Genre	Musikspiel
Hersteller	Mad Catz Interactive
Entwickler	Harmonix
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p
Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht **mittel** schwer

- Bietet nach wie vor ein spaßiges Grundkonzept
- Bringt Abwärtskompatibilität mit – feine Sache!
- Hat über 60 neue Songs im Angebot …
- … deren Qualität aber schwankt
- Fehlender Übungsmodus
- Leider kein Online-Multiplayer

Grafik	77%
Sound	82%
Gameplay	75%
Dauerspaß	58%
Multiplayer	65%

FAZIT

Durchwachsenes Comeback mit wenigen Innovationen. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass hier mehr drin gewesen wäre.

»GUT **75%**

Alternative
Guitar Hero Live **Wertung:** 77%

SKYLANDERS: SUPERCHARGERS



Die Skylanders leiden etwas unter Stillstand. Sie brauchen neuen Schwung. Neuen Antrieb. Neuen Zug nach vorne. Sie brauchen … einen Motor!

Schon wieder Kaos! Seit vier Jahren geben wir dem Heini und seinen Schergen was auf die Mütze und trotzdem kommt der Knilch immer wieder aus einem Loch gekrochen und bedroht die Himmelslande. Und diesmal scheint der zähe böse Bube ganz dicht an der Eroberung von Activisions Abenteuerwelt dran zu sein! Die meisten der Skylands-Bewohner befinden sich zum Start der knapp zwölf Stunden umfassenden Kampagne schon in Kaos' Kerkern. Zu verdanken haben die putzigen Fantasy-Figuren der extrem populären Toys-to-Life-Serie das einer neuen Mega-Waffe in Kaos' finsterem Arsenal: der Unheilsstation des Ultimativen Unheils!

Spontaner Sprit-Sprint

Oh Schreck, oh Graus, was sollen wir nur tun?! Keine Panik, denn wie immer liegt die Rettung der Skylands in euren Händen! Einigen gewieften Tüftlern und Glücksrittern (darunter die Serien-Evergreens Cali, Hugo und Flynn) gelingt die Flucht aus Kaos' Gefängnisschiff. Kurz darauf haben die Kollegen auch noch die entscheidende Idee zur Befreiung der Skylands! Zwar hat Kaos die Portalmeister (also euch) mithilfe seiner Unheilsstation aus den Himmelslanden verbannt, es gibt aber eine letzte Möglichkeit, eure Helden doch noch auf eine Rettungsmission zu schicken – die Superchargers! Dabei handelt es sich um kampfstarke Fahrzeugspezialisten, deren legendäre High-Speed-Rennwagen, Düsenjäger und Angriffsboote eure versammelte Crew in Windeseile in den Skylands abliefern können.

Land, Luft, Meer & mehr

Doch damit nicht genug: Die Vehikel sind das neue Herzstück im ebenso neuen Part von Activisions Spielfiguren-Serie – und so gebührt ihnen auch eine wichtige Rolle. Zunächst erwartet Fans in der wieder einmal herrlich drollig inszenierten *Skylanders*-Welt das gewohnt geliebte Programm. Da wäre etwa die Kombination aus Spielfiguren und Portal. Mit Letztgenanntem stellt ihr eine Verbindung zwischen den wunderschön gestalteten Sammlerstücken und der Software her – einfach den Kunststoff-Skylander eurer Wahl auf das Portal stellen, schon erscheint euer auserkorener Champion in der virtuellen Welt vor euch. Dann heißt es abermals: kleine Rätsel lösen, rennen, springen, putzige Feinde beharken und wuchtige Bossgegner rundmachen! Mehr noch: Sämtliche Upgrades und Stufenanstiege, die ihr mit eurem Helden bisher verdient habt, werden direkt auf der Figur abgespeichert und können dann auch in anderen Spielen der Reihe eingesetzt werden. Habt ihr etwa auf eurer Xbox soeben den Maximallevel eures putzigen kleinen Feuerdrachens erreicht und möchtet ihn nun auch auf der PS4 eures Freundes einsetzen? Kein Problem, geht alles! Die Innovation findet sich bei der frischen Fuhre an Figuren, die Activision mit dem jüngsten Serienableger auf die zahlende



Während wir die Piste runterbrettern, sind wir immer schön am **Driften!** Das erhöht den Wert der Sammel-Items auf der Strecke.



Jeder Skylander kann jedes Fahrzeug steuern – aber wenn ihr bestimmte Himmelshelden & Fahrzeuge **kombiniert**, hauen sie mehr rein!

Kundschaft loslässt. Die 20 neuen Helden bringen nämlich auch ihre 20 Fahrzeuge mit – und die mischen das bisher actionadventurelastige Gameplay mit Renneinlagen aller Art gehörig auf! An etlichen Stellen der detailverliebten Fantasywelt kommt ihr an Bereichen vorbei, in denen ihr hinter dem Steuer eines Fahrzeugs Platz nehmen könnt. Was dann passiert, hängt vor allem von der Wahl eures Vehikels ab. Am meisten Spaß machen die Racer, die euch vor allem zwei Spielelemente präsentieren. Da wäre zunächst der heiße Reifen direkt in der offenen Welt. Einfach rein in den PS-Kübel, aufs Gas latschen und ab dafür! Die sehr direkte Steuerung ist in diesem Modus echt gewöhnungsbedürftig, geht nach einer knappen halben Stunde aber doll in die Daumen und macht richtig Laune – zumal man sich dann noch besser auf das Abschießen der Bordwaffen konzentrieren kann. Das zweite Spielelement ist deutlich näher am typischen virtuellen Kart-Rennerelebnis dran. Hier brettern wir eine Piste runter, sammeln Powerups ein und eröffnen das Feuer auf fiese Feinde. Ähnlich actionreich geht's auch in den Fliegeretappen zu. Anders als bei den Rennstrecken könnt ihr euch hier innerhalb eines dreidimensionalen Rahmens frei bewegen, durch die Wolken zischen, Feinde ins Visier nehmen oder auch Schlüsselziele ausschalten. Am meisten Geschick verlangen die Bootsausflüge. Vor allem unter Wasser sind sehr ruhige Finger gefragt, um zwischen kräftigen Strömungen, auftauchenden Gegnern und der Trägheit eures eigenen Schiffs die Kontrolle zu behalten – und in die Richtung zu steuern, in die ihr tatsächlich wollt.

Feines Verkehrsnetz

Eine Runde Extralob gibt es für die Einbindung der Vehikel-Teilbereiche. Die Levelbezirke werden gut durchgemischt, bleiben stets frisch und überraschen während der gesamten Laufzeit mit tollem Design. Activision hätte hier auch einfach ein paar Alibi-Fahrzeugareale durchwinken und absegnen können – haben sie aber nicht. Im Gegenteil, hier ist eine Menge Leidenschaft und Kreativität reingeflossen. Selbst in der neuesten Fassung des populären Himmelssteine-Minibrettspiels dürfen die Vehikel mitmischen. Das clevere Knobelgame ist wieder mit an Bord und rundet das spielerische Erlebnis zusammen mit einem starken Sammel-, Upgrade- und freien Rennpaket ab.



Natürlich dürfen auch die Himmelsstein-Wettkämpfe nicht fehlen! Das virtuelle Strategie-Brettspiel **präsentiert sich ganz neu.**

Poleposition?

Ist *Superchargers* das beste Spiel seiner Serie? Nein, dafür fehlt ein bisschen die inhaltliche Stimmigkeit, der letzte technische Feinschliff und auch ein klein wenig der Charme, den wir von der Reihe gewohnt sind. All das geht aber Hand in Hand mit starken Neuerungen wie dem kooperativen Online-Modus (wird ja auch Zeit!) und den toll implementierten Fahrzeugetappen. Die wurden tatsächlich ohne Brechstange ins Gesamt-Gameplay gehievt und wirken so gut wie immer stilistisch passend. Nicht schlecht bei einer virtuellen Welt, die seit vier Jahren zusammengewachsen ist und sich jetzt quasi ein komplett neues Genre mit einverleiben musste – gut gemacht, Vicarious Visions! Vor- und Nachteile von *Superchargers* halten sich so ungefähr die Waage – damit bleibt ein spürbar abgewandeltes, aber erneut hochqualitatives Action-Adventure, dessen Racing-Elemente die etwas angestaubte Spielmechanik mit viel frischem Wind freipusten. Mal schauen, was die Kollegen nächstes Jahr noch für Zusatz-Gizmos an ihr Plastikportal dranbasteln … ***(BK)***

SKYLANDERS: SUPERCHARGERS



USK	Ab 6
Termin	25. September 2015
Preis	ca. € 70,-
Genre	Action-Adventure/Rennspiel
Hersteller	Activision
Entwickler	Vicarious Visions
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
HDTV	720p, 1080i, 1080p
Ton	Stereo, Dolby Digital 5.1
Schwierigkeit	leicht, **mittel**, schwer

- Stark ins Spiel gehievte Fahrzeug-Parts
- Ausgebaute Online-Mehrspielermodi
- Nach wie vor faszinierende Spielzeuge
- Schwierigkeitsgrade für alle Altersstufen
- War, ist und bleibt ein teurer Spaß
- Hat nicht die Finesse eines *Trap Team*

Grafik	82%
Sound	88%
Gameplay	81%
Dauerspaß	80%
Multiplayer	83%

FAZIT

Etwas gröber als seine Vorgänger, dafür mit vielen frischen Anreizen: Es ist erstaunlich, wie gut die ursolide Adventure-Welt die Fahrzeug-Etappen und den Online-Modus annimmt.

»GUT **82%**

Alternative
Lego Dimensions **Wertung:** 80%



THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

Magie, Action und das Vieh. Ein neues Abenteuer in Aventásien lockt mit Humor und vielen Rätseln.

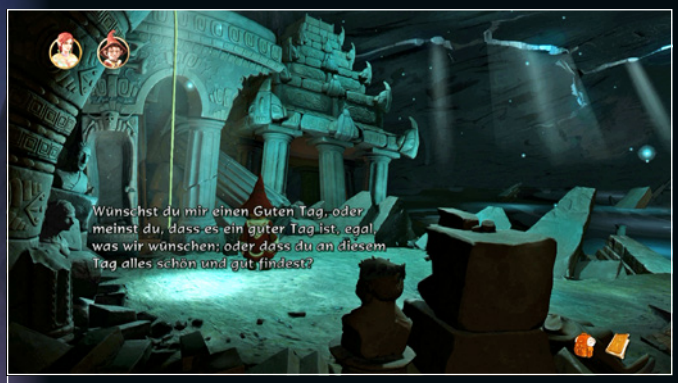
Rosa, plüschig, Glubschaugen und eine Sprache, die wohl keiner so richtig verstehen mag: Wer das Vieh samt Konsorten vermisst hat, darf sich freuen. Sie sind wieder da, lustig, makaber und daneben wie eh und je.

Eine Story, sie zu packen

Nach dem abenteuerlichen Kampf gegen die Erzhexe Mortroga kehrt Normalität in das Leben der einstigen Helden ein. Wilbur hat einen Job in Erzmagier Alistairs Zauberschule angenommen – Nate und das Vieh räubern durch die Gegend. Doch bei Ivo, der Elfe aus dem Waldlandreich, herrscht alles andere als Alltag – sie ist dick. Eine seltene Eigenschaft unter den ansonsten grazilen magischen Geschöpfen. Grund dafür ist eine unerklärliche Schwangerschaft. Ganz klar ein Fluch, denkt Ivo und macht sich auf den Weg zu Erzmagier Alistair nach Seefels. Wie ein Stein, der mit Karacho ins Wasser platscht oder eher wie ein Nilpferd, das gern Turmspringer wäre, schlagen diese mysteriösen Vorkommnisse ihre Wellen. Wilburs Zauberstab spielt verrückt; Nate wird vom roten Piraten festgehalten und das Vieh ist eben Vieh. Und zu allem Übel treiben alte Bekannte ihr Unwesen und sorgen für unheimliche Veränderungen in der Welt. Rosafarbene, kuschelige und zuckersüße Veränderungen, um genau zu sein. Hinter alledem steckt Munkus, Sohn der besiegten Erzhexe, und ein kleines Mädchen, welchem ein viel zu mächtiger Zauberstab in die Hände fällt: Wilburs. Und mit einem magischen Stöckchen wie diesem lassen sich noch viel größere Mächte befreien. Um das zu verhindern, schmeißen sich die viereinhalb Helden wieder in einen epischen Kampf.



Mixen will gelernt sein: Die **Reihenfolge der Bewegungen** des Viehs entscheiden über das Gelingen des benötigten Drinks.



Wer den *Hobbit* gesehen hat, ist im Vorteil: Hier liefert man sich ein **Rätselbattle** mit einer Statue.



Mit der schwangeren Ivo müssen wir ein **pokerähnliches Würfelspiel** gegen den Piraten gewinnen.

Der Herr der Dinge

Kleptomanie voraus! Wie vom Vorgänger und anderen Vertretern des Genres gewohnt, packt ihr zuerst einmal alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Bei *The Book of Unwritten Tales 2* ist aber nicht immer ersichtlich, wo sich für euch eine neue Gelegenheit zum Hamstern bietet. Vorher alles genau zu studieren – auch zwei oder dreimal – ist die einfachste Möglichkeit für einen überfüllten, glücklich machenden Rucksack. Ganz nach dem Motto: ein Inventar, die Rätsel zu knechten, sie alle zu finden… Anspielungen dieser Art findet ihr übrigens zuhauf. Sei es Tolkien, Rollenspiel oder Gamingwitze, länger als fünf Minuten muss man nie auf den nächsten Gag warten. Wilbur, seines Zeichens Gnom, wird so des Öfteren als Hobbit betitelt oder man erlebt eine kleine Reise in die Vergangenheit der Spiele. Vom 3D-Sidescroller, über Retrocharme bis hin zum Textadventure – ein gewisser Lerneffekt für die, die diese Epochen nicht erlebt haben, inklusive. Ganz nebenbei gibt es natürlich auch noch die ausgewogen kniffligen Rätsel: manchmal die verdiente Pause zum Lachflash-anfälligen Humor oder aber auch die makabere Steigerung von ebendiesen. Mistkäfer mit etwas pinkem Mehr-Hippo-als-Greif-Dung auf eine große, im Weg liegende Kugel zu locken, ist nur eines von vielen Beispielen.

Flieht nicht, ihr Narren

The Book of Unwritten Tales 2 überzeugt – wieder einmal – mit absolut genialem Humor und liebevoll gestalteten Charakteren sowie Umgebungen. Die Rätsel sind mehr als nur abwechslungsreich, an keiner Stelle des Games hat man das Gefühl, wirklich unterfordert, aber auch nie stets komplett überfordert zu sein. Das einzige Manko sind einige durchaus verzeihbare Bugs, und die manchmal nicht ganz so ausgefeilte Steuerung. Das ist jedoch kein Grund, dieses Adventure nicht in vollen Zügen zu genießen und wirklich oft herzhaft zu lachen. Für Genreliebhaber also ein absolutes Muss und auch Anfänger werden ihren Spaß haben. Garstiges *TBoUT2*, hat uns abhängig gemacht, mein Schatz. ***(LE)***

MEINE MEINUNG LAUREEN EGGMANN



Noch nie habe ich in einem Game so viele lustige Anspielungen auf das Tolkien-Universum und andere Gamingwitze erleben dürfen. Und noch nie habe ich das so sehr gefeiert wie bei *The Book of Unwritten Tales 2*. Ein Gag jagt den nächsten, man kommt aus dem Schmunzeln kaum raus. Lieblingscharakter war natürlich das Vieh, das mit seiner unglaublichen, tiefgründigen Art und seiner philosophischen Denkweise das Spiel zu einem pädagogischen Meisterwerk macht. Nicht. Aber – man möge es vielleicht bemerken – man lernt Sarkasmus zu erkennen und anzuwenden. Und möglichst viel des wohl bekanntesten Fantasy-Romans in einen Text zu packen. Aber Spaß beiseite: Dieses Spiel ist in den vielen Stunden Spielzeit in meiner Rangliste der Point&Click-Games bis nach oben geklettert und verteidigt seine Herrschaft nun eisern. Da braucht es schon ein ganzes Heer an Elfen, Zwergen und Menschen, um dieses Regime zu stürzen.



Wilbur möchte N8 bei seiner Maschine helfen. Der **Produktionsablauf** ist jedoch mehr als nur komplex. Schaufeln, ölen, schaufeln.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2	
USK	Ab 12
Termin	25.09.2015
Preis	ca. € 30,-
Genre	Adventure
Hersteller	Nordic Games
Entwickler	KING Art
Spieler	1
Sprache	Deutsch



HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit leicht | **mittel** | schwer

- ✚ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ✚ Sehr viel guter Humor
- ✚ Anspielungen auf Games, *HdR* usw.
- ✚ Wunderschöne, liebevolle Grafik
- ✚ Toller Soundtrack und Vertonung
- ✖ Leicht hakelige Steuerung, kleine Bugs

Grafik	83%
Sound	80%
Gameplay	79%
Dauerspaß	85%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Einer der humorvollsten und schönsten Vertreter des Genres. Ein gewisses Vorwissen rund um Games und Fantasy, um die Witze verstehen zu können, sollte allerdings vorhanden sein.

»GUT **83%**

Alternative
Baphomets Fluch 5 **Wertung:** 82%



LEGO DIMENSIONS

Lego springt auf den Plastikfiguren-Zug auf und tritt in Konkurrenz mit *Skylanders* und Co. Klappt's oder geht dabei der Lego-Charme verloren?

Gerade einmal zwei *Lego*-Lizenzspiele (*Lego Jurassic World* und *Lego Dimensions*) in einem Jahr? Der Grund könnte wohl sein, dass *Dimensions* deutlich mehr Arbeit erfordert hat als die Vorgänger: Das Spiel vermischt nicht nur erstmals satte 14 Lizenzen, anstatt eine humoristisch abzuarbeiten, es steigt auch in das durch *Skylanders* etablierte NFC-Plastikfigurengeschäft ein. Für knapp 100 Euro erhalten wir im Starterpack neben dem Spiel selbst ein entsprechendes Portal sowie die drei Plastik-Protagonisten Gandalf, Batman und Wyldstyle. Anders als bei der Konkurrenz ist vor dem virtuellen Vergnügen dabei erstmals echte Bastelarbeit vonnöten, denn Portal, Figuren, Fahrzeuge und Co. wollen vor Spielbeginn zusammengebaut werden. Schön: Hierbei handelt es sich um echtes Lego-Spielzeug, das auch jederzeit vom NFC-Chip entfernt werden kann. Faule Naturen können die Blöckchenbauereien auch sein lassen und einfach die blanken Chips auf das Portal stellen. Der unschöne Nebeneffekt des neuen Geschäftsmodells ist, dass die meist weit über hundert freispielbaren Figuren pro Abenteuer der Vergangenheit angehören – stattdessen müssen alle Helden abseits der drei Protagonisten in Packs erstanden werden, deren Preis von 15 bis zu satten 30 Euro reicht.

Grandioser Humor

Abseits dieses einmal mehr ziemlich fragwürdigen Geschäftsmodells entpuppt sich *Lego Dimensions* jedoch als einer der unterhaltsamsten Serienableger der letzten Jahre. Durch die Vermengung der verschiedenen Lizenzen liefert das ohnehin bereits sehr humorbegabte Entwicklerteam ein Gag-Feuerwerk allererster Güte ab. Wenn Batman und sein *Lego Movie*-Gegenstück aufeinandertreffen, Saurons dunkler Turm Barad-dûr sich auf einmal in Gotham erhebt, der von den Simpsons bekannte Kwik-E-Mart plötzlich im Wilden Westen von *Zurück in die Zukunft* auftaucht oder Batman Gandalf mit seinem Enterhaken vor seinem tödlichen Sturz in den Minen von Moria bewahrt, macht das richtig viel Spaß. Das Lob gilt ebenso den Dialogschreibern, deren Wortwitze – auch in der deutschen Fassung – fast immer zünden.



Die verschiedenen **Oberwelten** sprühen nur so vor Charme, sind bis auf lediglich drei Stück jedoch hinter Bezahlschranken versteckt.



Die Bosskämpfe sind zwar einfach, aber trotzdem nett gestaltet. Zudem macht es Laune, den Joker vor **Homers Kraftwerk** zu vermöbeln!

Möglich wird diese Lizenzvermengung, weil der Bösewicht Lord Vortech plant, die Grenzen zwischen den verschiedenen Dimensionen zu zerstören, um ein ultimatives Superreich unter seiner Herrschaft zu kreieren. Gandalf, Batman und Wyldstyle machen sich durch das Dimensionsportal auf, um diesen fiesen Plan zu vereiteln. Diese Grundhandlung gewinnt keinen Innovationspreis, wird aber nett erzählt und dient ohnehin nur als Gerüst für das schräge Aufeinandertreffen der verschiedenen Lizenzen.

Gewohntes Gameplay

So sehr der Humor einen Schritt nach vorne macht, so wenig ändert sich am Gameplay. Das setzt weiterhin auf die gut funktionierende, aber wenig überraschende Mischung aus simplen Kloppereien und Umgebungsrätseln. Letztere erfordern, dass wir Objekte in ihre Lego-Einzelteile zerlegen und neu wieder zusammenbauen. Ab und an stehen zudem Abschnitte an, in denen wir etwa im freien Fall durch Lego-Ringe fliegen oder ein schweres Geschütz bedienen müssen. Jeder der Helden verfügt zudem über besondere Fähigkeiten: Batman kann sich etwa unsichtbar machen, Wyldstyle besonders imposante Objekte kreieren und Gandalf dunkle Bereiche erhellen. Diese werden in *Dimensions*, anders als in den Vorgängern, durch das Portal ausgelöst – einfach in der entsprechenden Situation die Figur auf eines der drei Felder stellen und los geht's! Während diese Funktion Sinn ergibt und das Spiel beschleunigt, sieht die Sache bei den restlichen Portal-Spielereien nicht ganz so rosig aus: Ständig müssen wir für verschiedene „Rätsel" die Helden auf bestimmten Feldern platzieren, um etwa Farbmuster zu erzeugen, diese mit Elementarkräften aufzuladen oder sie auf winzige oder riesige Größe wachsen zu lassen. Wir setzen Rätsel hierbei bewusst in Anführungszeichen, denn diese dürften selbst jüngere Spieler nur in den seltensten Fällen fordern. Viel nerviger ist jedoch, dass man ständig die Hand am Portal haben muss. Was sich zu Beginn innovativ anfühlt, wird schon bald zur Plackerei. Wir finden es prinzipiell ja löblich, dass die Entwickler dem Portal und den Figuren einen spielerischen Nutzen verpassen wollten – die Umsetzung ist jedoch nur bedingt geglückt. Ebenso nervt die Steuerung der jederzeit herbeirufbaren Fahrzeuge wie des Batmobils etwas, denn diese lassen sich nur mit dem linken Analogstick kontrollieren – inklusive Gas und Bremse. Der Knopf zum Einsteigen ist zudem derselbe wie zum Wechseln der Figuren, was oft zu falschen Aktionen führt.



Das blockige Trio Batman, Gandalf und Wyldstyle verschlägt's in allerlei **Lizenzwelten** – die hier basiert auf *Der Zauberer von Oz*.

Weltenhüpfer

Abseits der gut zehn Stunden langen Story-Kampagne gibt es viel zu tun: Jede der verfügbaren Lizenzen hat eine eigene, kleine Oberwelt (sogenannte Abenteuerwelten) spendiert bekommen, die mit wahnsinnig viel Liebe zum Detail gestaltet wurden und jeweils nur so vollgestopft sind mit versteckten Items und gelungenen Anspielungen für Fans! Wer sich mit dem enstprechenden Quellmaterial gut auskennt, wird dann aus dem Schmunzeln gar nicht mehr herauskommen – wirklich toll! Schade nur, dass auch hier der Kauf weiterer Figuren vonnöten ist, um auf die Welten abseits von Mittelerde, dem DC-Universum und jener von *The Lego Movie* zuzugreifen. Auch um alles in den Levels zu finden, reichen die drei Starter-Figuren nicht aus. Somit erweist sich *Lego Dimensions* für Komplettisten als extrem teurer Spaß – das hat es aber wiederum mit den meisten seiner Toys-to-Life-Artgenossen gemeinsam und darf daher nicht als Kritikpunkt gelten. Ob der geniale Humor und das gute Gameplay als Ausgleich ausreichen, muss jeder für sich entscheiden. ***(LS)***

LEGO DIMENSIONS



USK	Ab 6
Termin	1. Oktober 2015
Preis	ca. € 100,-
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Warner Bros
Entwickler	TT Games
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p
Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht **mittel** schwer

- Fantastischer Humor
- Kreative Nutzung der Lizenzen
- Gewohnt unterhaltsames Lego-Gameplay
- Zu häufige Portal-Spielereien
- Einige nervige Steuerungsmacken
- Etliche Inhalte im Starterpack gesperrt

Grafik	78%
Sound	81%
Gameplay	73%
Dauerspaß	79%
Multiplayer	80%

FAZIT
Ein ausgenommen lustiges, aber wenig innovatives Lego-Abenteuer. Für einen ersten Schritt in das heiß umgekämpfte Toys-to-Life-Gebiet aber echt nicht schlecht!

»GUT **80%**

Alternative
Skylanders: Superchargers **Wertung:** 82%



CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Läutet *Black Ops 3* eine Trendwende für die angestaubte Shooter-Serie ein?

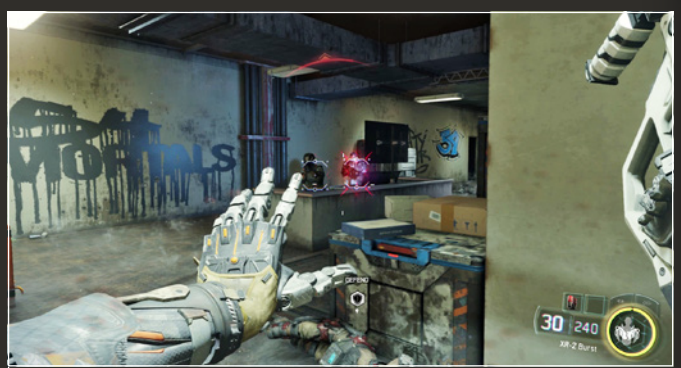
Bekanntlich bläst Activision im Spätherbst Jahr für Jahr zum Großangriff. Im nunmehr zwölften Ableger der *Call of Duty*-Serie wollen der Publisher und das zuständige Studio Treyarch nicht das gewohnt bombastisch inszenierte, aber geradlinige Popcornkino auf die heimischen Bildschirme bringen, sondern die Reihe erstmals von ihren festen Schienen in die – von vielen Fans geforderte – spielerische Freiheit entlassen. Wie gut das vielversprechende Vorhaben den kalifornischen Entwicklern gelungen ist und wie groß der Umfang ausfällt, verraten wir euch gerne!

Abgedrehte Kampagne

Seit mittlerweile vier Titeln zeichnet Treyarch für die Entwicklung der jährlich erscheinenden *Call of Duty*-Ableger verantwortlich. Während uns die Serienschöpfer von Infinity Ward mit den *Modern Warfare*-Teilen zumeist in den nächsten Weltkrieg voller amerikanischer Helden entführt haben, ging es bei der von Treyarch entwickelten *Black Ops*-Serie meistens um eine globale Terrorgefahr mit deutlich weniger der oft lächerlich wirkenden patriotischen Momente. Auch in *Black Ops 3* bleiben uns die sonst *CoD*-typischen weltrettenden US-Cowboys größtenteils erspart; insgesamt könnte man sogar sagen, dass es sich diesmal um den ersten Teil der Reihe handelt, der wegen seiner ziemlich tiefgründigen und zum Ende hin echt abgefahrenen Geschichte tatsächlich zum Nachdenken anregt. Ein so sehr unter die Haut gehendes Erlebnis wie etwa in der *Bioshock*-Reihe sollte man hier nicht erwarten, aber wir waren beim Spielen schon wirklich erstaunt, wie gut durchdacht und intelligent die Handlung von *Black Ops 3* in Anbetracht der Vorgänger ist. In der im Jahr 2065 angesiedelten Kampagne schlüpfen



Zum ersten Mal könnt ihr die gesamte Kampagne mit **bis zu drei Mitspielern** absolvieren.



Mit euren **DNI**-Fähigkeiten könnt ihr feindliche Kampfroboter wie auf Knopfdruck ausschalten.



Ihr dürft auch die Kontrolle über **Droiden** übernehmen und so Horden von Gegnern beseitigen.

MEHRSPIELERMODUS À LA *CALL OF DUTY*

Neben der Koop-Kampagne bietet *Black Ops 3*, wie man es von einem *Call of Duty* gewohnt ist, auch einen sehr ausgereiften Mehrspielermodus mit riesigem Umfang. Zu den Neuerungen gehören eine höhere Bewegungsfreiheit durch Wallruns, die Möglichkeit, auch im Wasser zu schießen, und neun freischaltbare Spezialisten, die sich neben dem Aussehen durch besondere Perks unterscheiden. Mit Safeguard hat Treyarch uns zudem einen interessanten neuen Spielmodus für die Multiplayer-Partien beschert. Hier muss ein Team einen Roboter zu einem Punkt auf der Karte eskortieren, während die andere Seite versucht, dies zu verhindern. Uns haben die Mehrspielermodi wieder einmal sehr gut gefallen. Wären da nicht der Zombie-Modus und die diesmal tatsächlich gelungene Kampagne, würden wir sie sogar als die größte Stärke von *Black Ops 3* ansehen – auch wenn wir uns für den nächsten Ableger mehr Neuerungen wünschen.

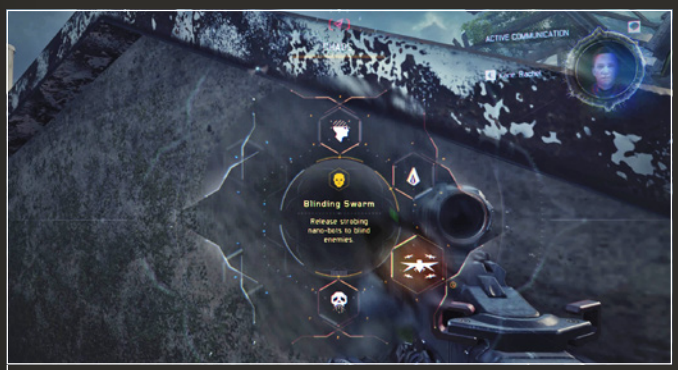


Im neuen **Safeguard-Modus** muss ein Team einen Roboter zu einem bestimmten Punkt begleiten.

wir in die Haut eines namenlosen Soldaten, der nach einem missglückten Einsatz in Äthiopien eigentlich seine Militärkarriere an den Haken hängen müsste. Am Ende einer Geiselrettungsmission wird er (oder sie – wir dürfen erstmals Aussehen und Geschlecht des Hauptcharakters selbst bestimmen) von einem Militärroboter so schwer verletzt, dass er seine Arme verliert und sein Überleben nach heutigen medizinischen Standards mehr als fraglich wäre. Doch in der relativ glaubwürdigen Zukunftsvision von Treyarch stellt das kaum ein Problem für unseren Helden dar: Statt einer Invalidenrente bekommt er in einem Militärkrankenhaus frische Cyberarme verpasst, die ihn zu einem Überkrieger machen. Noch mächtiger wird er dank einer Technologie namens DNI (Direct Neural Interface). Dabei handelt es sich um ein Implantat im Kleinhirn, das unserem Alter Ego etwa die Möglichkeit gibt, ohne Worte mit seinen Teamkameraden zu kommunizieren oder sogar Militärdrohnen durch Gedankenkraft zu kontrollieren.

Gelungenes Leveldesign

Am Anfang der etwa sieben Stunden langen Kampagne werden wir in die von einem alten Haudegen namens John Taylor angeführte Anti-Terror-Einsatztruppe versetzt und lernen den Umgang mit den neuen Fähigkeiten unseres Helden. Mit unseren Kameraden, die allesamt in der englischen Fassung hervorragend von bekannten TV-Serien-Schauspielern wie Katee Sackhoff (*Kampfstern Galactica*) oder Christopher Meloni (*Oz – Hölle hinter Gittern*) gemimt werden, machen wir uns auf, einer angeblichen Terrororganisation die Leviten zu lesen. Die Einsätze finden überall auf der Welt statt – etwa in der Schweiz oder in Ägypten – und sind wie gewohnt grandios inszeniert. Ergo: Der Bildschirm füllt sich fast im Sekundentakt mit heftigen Explosionen, zig Feinde ballern zeitgleich auf uns – und obendrein können sich die Umgebungen dank vieler Details sehen lassen. Und das alles, obwohl im Inneren „nur" eine stark überarbeitete Version der betagten *Black Ops 2*-Engine ihre Dienste leistet. Ebenso wenig mangelt es der neuen Kampagne an Abwechslung: Mal kämpfen wir uns durch die engen Gänge eines Silos, mal sind wir mit einem Kampfgleiter unterwegs oder dürfen uns um die Verteidigung einer Stadt kümmern. Außerdem erfreulich: Statt der gewohnt schlauchartigen Umgebungen bewegen wir uns in den Einsätzen für Serienverhältnisse ungewohnt frei und können zudem selbst darüber entscheiden, wie wir die Scharen von Gegnern erledigen. Vor jeder Mission suchen wir überdies aus, welche durch Erfahrungspunkte freischaltbaren Waffen und DNI-Fähigkeiten wir in die Einsätze mitnehmen. So können wir uns zum Beispiel ein Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer schnappen und die meisten Gegner unbemerkt aus guter Entfernung ausschalten. Außerdem ist für diese Taktik eine DNI-Tarnfähigkeit hilfreich, damit wir uns gegebenenfalls leicht verstecken können. Ebenso gut können wir aber auch auf die altbewährte Rambo-Methode zurückgreifen und mit einem fetten Maschinengewehr und einem brachialen Granatwerfer die Widersacher in den



Vor jeder Mission könnt ihr euch für einen von drei **DNI-Fähigkeitenbäumen** entscheiden.



Im nach der Kampagne freigeschalteten **Nightmare-Modus** müsst ihr gegen Zombies antreten.



Die KI-Gegner sind – wie bereits in den Vorgängern – allerhöchstens mittelmäßig. Dafür müsst ihr euch wieder gegen ganze Horden der bösen Buben zur Wehr setzen. Andersrum wäre es uns meist lieber.

FAST SCHON EIN EIGENSTÄNDIGES SPIEL: DER ZOMBIE-MODUS

Dank namhafter Sprecher klasse inszeniert, aber mehr als herausfordernd: Der Zombie-Modus ist genau das Richtige für *Call of Duty*-Veteranen!

Der bereits aus den anderen Treyarch-Titeln bekannte Kampf gegen Wellen von Untoten hat uns dieses Mal mehr denn je überzeugt. In *Black Ops 3* schlüpfen wir in einer Art Film-noir-Abenteuer in die Rollen von vier archetypischen 40er-Jahre-Helden, die allesamt ohne Erinnerung an die letzte Nacht in einer Gasse aufwachen. Wie bei den Vorgängern gilt es hier, so lange wie möglich zu überleben, indem man mit bis zu drei weiteren Spielern Zombies tötet und durch verdiente Erfahrungspunkte das eigene Waffenarsenal aufrüstet. Jedoch kann man auch tatsächlich versuchen, dem Albtraum zu entkommen. Dafür muss man sich mithilfe eines Altars in ein Biest verwandeln und Ausschau nach bestimmten Ritualgegenständen halten. Sobald man alle Teile gefunden und sie an die richtigen Plätze gebracht hat, soll das Abenteuer laut den Entwicklern ein Ende finden. Es ist aber offensichtlich nicht vorgesehen, dass man den Zombie-Modus bereits nach wenigen Partien durchspielt, vielmehr bestreitet man zig Runden und entdeckt immer mehr hilfreiche Gegenstände sowie Waffen und kommt so des Rätsels Lösung stets ein Stück näher. Trotz des beinharten Schwierigkeitsgrades motivierten uns die Kämpfe gegen die Untoten dank der tollen Film-noir-Atmosphäre. Am Ende konnten wir – vor allem mit drei Mitspielern – kaum aufhören, den Mysterien des Zombie-Modus nachzugehen.



Selten müsst ihr nur gegen einen Zombie kämpfen, zumeist greifen euch an die zehn Untote gleichzeitig an.

Missionen zu Klump schießen. Unserer Erfahrung nach ergibt sich durch die unterschiedlichen Technik-Gadgets und die zahlreichen Lösungswege insgesamt ein ähnlich freies Spielgefühl wie in der *Crysis*-Reihe – allerdings sind die Missionsareale in *Black Ops 3* nicht ganz so groß wie in den Crytek-Spielen. Zudem macht man sich – um es höflich auszudrücken – wegen der eher standardmäßigen Gegner-KI nur in den höheren Schwierigkeitsgraden auf die Suche nach einem optimalen Lösungsweg. Wer sich zum Beispiel als Rekrut, dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, durch die Levels ballert, wird bis auf die größeren Einsatzgebiete höchstwahrscheinlich kaum einen Unterschied zu den Vorgängern bemerken und so auch eine Menge von den guten Vorsätzen der Entwickler verpassen.

Ein Novum!

Dadurch, dass wir in den Aufträgen stets zwischen leicht unterschiedlichen Lösungswegen, Ausrüstungsteilen und Waffen wählen dürfen, ergibt sich ein Novum für die *Call of Duty*-Serie: Es macht tatsächlich Spaß, die Missionen mehrmals durchzuspielen. Schön ist auch, dass Sammlernaturen bedient werden. Um die Missionen vollständig abzuschließen, muss man Ausschau nach besonderen Gegenständen halten – ganz nebenbei entdeckt man dadurch auch mal neue Areale in Levels. Zudem bietet *Black Ops 3* die Möglichkeit, die gesamte Kampagne mit bis zu drei Mitspielern zu absolvieren, was den Wiederspielwert nochmals ein wenig erhöht. Die Koop-Kampagne gleicht bezüglich der Story-Inszenie-



Gratis! Im Safehouse könnt ihr einen netten **Twinstick-Shooter** namens *Dead Ops 2* freischalten.



Diesmal ohne Hollywood-Stars, dafür mit richtig starken TV-Darsteller wie **Katee Sackhoff.**

rung der Einzelspielervariante, jedoch wird die Gegner-KI den Teilnehmern angepasst. Vor allem in den späteren Missionen ist es daher ratsam, sich mit dem eigenen Team abzusprechen und darauf zu achten, dass man zum Beispiel einen guten Scharfschützen und einen starken Nahkämpfer mit an Bord hat.

Nachdem man die Kampagne einmal durchgespielt hat, wird obendrein der Nightmare-Modus freigeschaltet. Dabei handelt es sich nicht um einen absurd hohen neuen Schwierigkeitsgrad, sondern um eine komplett andere Fassung der Kampagne, in der wir neben den normalen Soldaten sowie Robokriegern auch gegen Zombies antreten müssen. Auch die Geschichte wird hier aus einer etwas anderen Perspektive erzählt, jedoch nur in der Form einer Erzählerstimme. Die Herausforderung ist im Nightmare-Modus zwar sehr hoch, wir können diese Kampagnenvariante aber jedem ans Herz legen – vor allem im Koop-Modus kommt hier noch einmal eine ganze Menge Spaß rum!

Absch(l)ussbericht

Und damit kommen wir zu unserem Fazit zur diesjährigen Ausgabe von *Call of Duty*. Zunächst waren wir von dem Angebot für Solo-Spieler angenehm überrascht. Auch wenn die Einzelspielerkampagne unserer Meinung nach gut und gerne einige Stunden länger hätte ausfallen können, müssen wir sagen: Treyarch hat mit *Black Ops 3* ein wahres Umfangsmonster abgeliefert, das euch mit ziemlicher Sicherheit für Monate beschäftigen wird. Wenn man bedenkt, dass neben der normalen Kampagne dann ja auch noch der Nightmare-Modus mit seinen marodierenden Untoten auf kompetente Joypad-Ballistiker wartet und der wieder einmal tonangebende Multiplayer-Teil dank seiner vielen Modi und Karten Online-Spaß für Hunderte Stunden verspricht, kann man nur den Hut vor den fleißigen Entwicklern ziehen. Außerdem gibt es ja noch den Zombie-Modus, der mit seinem Film-noir-Look fast schon ein eigenständiges Spiel ist. Ergo: Wer nach Jahren selbstgewählter Absenz und dem uns wenig begeisternden Vorgängerspiel wieder ein bombastisches *Call of Duty* erleben möchte, wird den Kauf von *Black Ops 3* höchstwahrscheinlich nicht bereuen. ***(MS)***

MEINE MEINUNG — MATTI SANDQVIST



Damit hätte ich bei einem *Call of Duty* nicht gerechnet: Die Handlung von *Black Ops 3* hat mich tatsächlich zum Nachdenken angeregt! Treyarch liefert meiner Meinung nach wegen der abgedrehten Geschichte und des ziemlich offenen Leveldesigns den besten Serienableger seit Jahren. Außerdem bin ich mit dem Spielumfang sehr zufrieden. Neben der Möglichkeit, eine etwas andere Fassung der Kampagne in der Nightmare-Variante zu erleben, wird mich der Mehrspieler-Part noch über das ganze Jahr beschäftigen. Obendrein finde ich den Zombie-Modus schon aufgrund des Film-noir-Settings überaus interessant.



Gegen Ende der Kampagne **dreht die Handlung ab** – dasselbe kann man auch über das Design der Levels sagen.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3



USK	Ab 18
Termin	06. Dezember 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Activision
Entwickler	Treyarch
Spieler	1-18
Sprache	Deutsch

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit: leicht | **mittel** | schwer

- \+ Interessante und abgedrehte Kampagne
- \+ Umfangreicher Mehrspielermodus
- \+ Guter Koop-Modus
- \+ Viele taktische Optionen
- – Spieldauer der Kampagne relativ kurz
- – KI-Gegner alles andere als schlau

Grafik	83%
Sound	87%
Gameplay	87%
Dauerspaß	79%
Multiplayer	89%

FAZIT

Ein *Call of Duty* mit einer unerwartet interessanten Handlung – gefällt uns deutlich besser als die letzten Vorgänger, wird aber von der schmalen Kampagne ausgebremst.

»SEHR GUT **88%**

Alternative
Destiny — **Wertung:** 82%



FALLOUT 4

Das erhoffte Meisterwerk oder „nur“ *Fallout 3* in schön? Wir blicken hinter den Hype!

Es gibt Vorfreude, es gibt Hypes. Und dann gibt es noch *Fallout 4*. Das genoss eine Sonderstellung unter Rollenspielern, der Release am 10. November 2015 kam einem Großereignis gleich. Kein Wunder: In Bethesdas neuem Open-World-Monster stecken vier Jahre harte Entwicklungsarbeit und das merkt man auch! Das Spiel fühlt sich im Grunde wie eine verbesserte, detailliertere, hübschere Version von *Fallout 3* an – wenn auch mit ein paar Einschränkungen.



Mit der **legendären Power-Rüstung** (die wir übrigens beliebig upgraden und lackieren können) halten wir Angriffen deutlich besser stand.



Das **Dialogsystem** wurde gegenüber den Vorgängern stark vereinfacht – ein deutlicher Rückschritt, der auf die Wertung drückt.



Sämtliche Waffen können wir umfangreich **mit Upgrades ausstatten und unseren Wünschen anpassen**. Ein großer Fortschritt gegenüber *Fallout 3*!

Krieg. Krieg bleibt immer gleich.

200 Jahre in der Zukunft entführt uns *Fallout 4* ins sogenannte Commonwealth – so heißt die postnukleare Einöde, die nach einem Atomkrieg vom US-Bundesstaat Massachusetts und seiner Hauptstadt Boston übriggeblieben ist. Durch einen (un-)glücklichen Umstand verpennt unser Held – wahlweise männlich oder weiblich – den atomaren Weltuntergang in der Vault 111. Erst nach einem kurzen, gut gemachten Tutorial erreicht er die zerstörte Oberfläche, nur mit dem Ziel vor Augen, seinen verschollenen Sohn zu finden. Auf dem Weg dorthin werden wir so viele interessante Orte entdecken, so vielen Charakteren begegnen und an so viele Monstervieher und Banditen geraten, dass es in den ersten Spielstunden schwer fällt, der Geschichte zu folgen – es ist zu verlockend, vom Weg abzukommen! Als wir uns schließlich der Haupthandlung zuwenden, wird leider schnell deutlich: Der ganze Plot um die Familiensuche beginnt zwar interessant, verliert dann aber an Bodenhaftung und endet spannungsarm und unpersönlich – Fans guter Geschichten zügeln ihre Erwartungen. Da hilft es auch nur bedingt, dass sich *Fallout 4* als erster Serienteil präsentiert, in dem unser Held durchweg vertont ist. Die Inszenierung peppt das zwar deutlich auf, doch richtig dramatisch oder lustig wird's trotzdem nur selten. Im Vergleich zu einem *Witcher 3* sind die Charaktere und ihre Gespräche einfach nicht sonderlich packend gemacht. Im Gegensatz zu *Fallout 3* und *New Vegas* wurde das Dialogsystem außerdem vereinfacht, diesmal haben wir stets nur vier Antworten (in Stichpunktform) zur Auswahl. Besonders schade: Im Gegensatz zu *Fallout 3* spielen hier Fertigkeiten wie Medizin oder Wissenschaft überhaupt nicht mehr hinein – wenn wir NPCs überreden wollen, brauchen wir nur einen hohen Charisma-Wert, damit lassen sich alle Überzeugungsversuche meistern. Alles in allem ist das vereinfachte System ein Rückschritt.

Vier Fraktionen, ein Problem

Dafür hat sich das Setting ordentlich weiterentwickelt! *Fallout 4* dreht sich diesmal weniger um Mutanten, Ghule oder Strahlung, denn das kennen wir ja schon zur Genüge. Stattdessen stehen nun die Synth-Androiden im Mittelpunkt – künstliche Menschen, die vom geheimnisvollen Institut ausgeschickt werden und das Ödland in Angst und Schrecken versetzen. Das sorgt für mächtig Spannungen, zu denen wir natürlich nach Leibeskräften beitragen: Dazu schließen wir uns im Handlungsverlauf vier großen Fraktionen an, zum Beispiel der Brotherhood of Steel oder den patriotischen Minutemen. Ziemlich spät im Handlungsverlauf müssen wir uns dann für eine Seite entscheiden – auf den ersten Blick macht das alles einen super Eindruck, weil die Fraktionen anfangs schön unterschiedlich und interessant aufgezogen sind. Die Begeisterung verfliegt allerdings gegen Ende, weil uns jede Fraktionsgeschichte in viel zu enge Bahnen lenkt – es gibt schlichtweg keine Möglichkeit, *Fallout 4* auf diplomatische Art abzuschließen oder zumindest eine moralisch halbwegs „gute" Lösung zu finden. Stattdessen zwingt uns jede Partei zu roher Gewalt – für ein Rollenspiel, das den ruhmreichen Namen *Fallout* trägt, ist das unterm Strich leider ziemlich unbefriedigend.

Auf die Freundschaft!

Dafür gefallen uns die neuen Begleiter ausgesprochen gut! Zum Beispiel der kluge Roboterdetektiv Nick Valentine, der ungeduldige Mutant Strong oder das putzige Robotermädchen Curie, das uns mit ihrem französischen Akzent und schüchternen Bemerkungen blitzschnell um

PIP-BOY-APP: SO SPIELT IHR PER SMARTPHONE

Dank der kostenlosen Companion App (gibt's für iOS und Android) bedient ihr den gesamten Pip-Boy an eurem Smartphone.

DAS FUNKTIONIERT ÜBERRASCHEND GUT.

Fallout 4 lässt sich auf Wunsch auch mit einer Companion App fürs Smartphone koppeln. Dann könnt ihr das komplette Pip-Boy-Menü inklusive Inventar, Questlog, Karte und mehr über das Telefon bedienen. Klingt blöd? Ist aber erstaunlich cool! Die App funktioniert prima, lediglich beim Einblenden der lokalen Übersichtskarte (braucht eh kein Mensch) haben wir kurze Ruckler beobachtet. Außerdem frisst die App ordentlich Akku-Leistung. Ansonsten hatten wir aber erstaunlich viel Spaß mit dem Ding, zum Beispiel wenn wir mitten im Kampf per Smartphone Stimpacks und Rad-Aways einwerfen oder Ausrüstung wechseln konnten – das ging tatsächlich ziemlich flott, vor allem wenn man mit dem Gamepad spielt. Auch praktisch: Einfach die Karte eingeblendet lassen, hilft bei der Übersicht! Wer sich die 140 Euro teure Pip-Boy-Sammleredition gekauft hat, kann sogar das Smartphone in den mitgelieferten Plastik-Pip-Boy einstecken – ein Fest für Nerds!



DAS ÄNDERT SICH!

Krieg mag immer gleich bleiben, doch *Fallout* hat sich über die Jahre stark verändert. Mit Teil 4 schneidet Bethesda abermals alte Zöpfe ab – nicht immer eine gute Entscheidung.

NEUE FEATURES: DAS KOMMT REIN …

- Cleverere Gegner nutzen Deckung und weichen Schüssen aus.
- Romanzen mit Begleitern sind möglich
- Begleiter kommentieren das Geschehen und plappern in Dialoge rein. Das nervt mitunter.
- Keine Levelgrenze mehr, dazu massenhaft Perks und Upgrades. Allein hier verbingt man Stunden!
- Verbesserbare Power Armor, die sich wie ein kleiner Mech spielt. Sorgt für mehr Abwechslung beim Gameplay.
- Cooles Crafting-System für Waffen
- Mehrere Rüstungsteile statt nur Körperpanzer und Kopfbedeckung. Die Auswahl ist ebenfalls stark.
- Schusswaffen können notfalls auch im Nahkampf verwendet werden, falls ihr euch sofort wehren müsst.
- Massenhaft legendäre Items mit besonderen Eigenschaften
- Viele Bosse und Minibosse, spektakuläre legendäre Gegner. Das Feindvolk hat echt was auf dem Kasten.
- Vier vollwertige Fraktionen, denen wir uns anschließen können – so kommt noch mehr Wiederspielwert rein.
- Siedlungen und Häuser lassen sich mit zig Ressourcen bauen. Bleibt immer auf der Suche nach ihnen!

… UND DAS FLIEGT RAUS!

- Fertigkeiten wurden komplett entfernt und teilweise zu Perks (mit nur wenigen Ausbaustufen) umfunktioniert.
- Waffen und Rüstungen nutzen sich nicht ab, die Fähigkeit „Reparieren" gibt's deshalb nicht mehr.
- Kein Karma-System mehr
- Kein Survival-Modus wie in *Fallout: New Vegas*
- Munitionsvarianten (mehrere Patronensorten für die gleiche Waffe) aus New Vegas gibt's nicht in *Fallout 4*.
- Vereinfachtes Dialogsystem mit stets vier Antworten in Stichpunkt-Form. Meist recht nah dran.
- Perks wirken sich (mit Ausnahme von „Ladykiller") nicht auf Dialoge aus. Um NPCs zu überzeugen, genügt ein hoher Charisma-Wert – das machen andere Spiele besser.
- Die Begleitersteuerung als Kreis-Menü aus *Fallout: New Vegas* gibt's nicht mehr. Begleitern gibt man nun auf Wunsch direkte Kommandos. Mitunter Geschmackssache.
- Keine zufälligen kritischen Treffer, sie werden nun von Hand aktiviert. Kann ein zweischneidiges Schwert sein.
- Keine Traits mehr wie in *Fallout: New Vegas*

den Finger wickelt. Es gibt insgesamt zwölf solcher Kumpels, jeder mit einer besonderen Stärke, Geschichte und einem speziellen Perk. Letzteren müssen wir uns allerdings erst verdienen, indem wir die Beziehung zu der Figur verbessern. Das geht meist ganz simpel, beispielsweise können wir der gerissenen Reporterin Piper durch das Knacken von Schlössern imponieren. Mit manchen Charakteren dürfen wir uns sogar in romantische Beziehungen stürzen, auch wenn man hier nichts im Stil von *Witcher 3* oder *Mass Effect* erwarten sollte – intime Gespräche, tiefschürfende Erkenntnisse oder nackte Haut gibt's hier nicht zu sehen. Löblich dagegen: Die Geschlechter spielen keine Rolle, hier darf jeder mit jedem anbandeln. Das gilt übrigens auch für Roboter. Richtig so.

Fantastische Welt für Entdecker

Auch wenn die weitläufige, komplett offene Welt auf den ersten Blick nicht ganz so riesig erscheinen mag wie etwa die eines *Skyrim*, wurde sie mit derart viel Liebe zum Detail gebaut, dass sie locker an den Vorgängern vorbeizieht. Beim Erkunden schränkt uns in *Fallout 4* kein Hindernis ein, wir können direkt ab Spielstart tun und lassen, was wir wollen. Wie weit wir uns vorwagen, hängt lediglich davon ab, wie gut wir gerüstet sind: Das Spiel beginnt ganz links oben auf der Map in Vault 111 und je weiter wir von dort nach Südosten vorstoßen, desto hochstufiger und unbarmherziger werden die Gegner. Es ist grundsätzlich immer möglich, auch mal unerwartet in einen hochstufigen Feind zu rennen, was aber meist kein großes Problem ist: Auf dem normalen der sechs Schwierigkeitsgrade kann man es meistens locker mit einem Feind aufnehmen, der 10 Levels höher liegt als man selbst, sofern man gute Ausrüstung im Gepäck hat.

Die Gestaltung der Spielwelt fällt etwas bunter aus als im überwiegend grauen, trostlosen *Fallout 3*. Der kräftigere Pinselstrich wird aber nicht übertrieben eingesetzt und sorgt zusammen mit den schicken Gebieten für wesentlich mehr optische Abwechslung: Neben der herrlich verschachtelten Trümmerlandschaft von Boston gibt's düstere Wälder, malerische Küsten und Felder, unterirdische Vaults, versteckte Bunker, Labore, Wohnbezirke, Farmen, Höhlen, Hochhäuser und vieles mehr zu entdecken – alles unheimlich liebevoll eingerichtet und mit allerlei verstrahltem Getier, Banditen, Mutanten und anderem Gesocks bevölkert. Weil Bethesda auch nicht mit Easter Eggs, schrägen Begegnungen und wertvoller Beute spart, lohnt es sich, die Welt gründlich abzusuchen – auch bei dieser unfassbaren Menge an begehbaren Gebäuden! Einzig die vielen, stark schwankenden Ladezeiten bremsen manchmal unseren Erkundungsdrang: Genau wie in *Skyrim* oder *Fallout 3* werden beim Betreten von Ortschaften, Gebäuden und Innenräumen sowie bei der Schnellreise Ladeunterbrechungen fällig, was ein paar Sekunden, aber auch deutlich länger als eine halbe Minute dauern kann.

Nebenquests: Höhen und Tiefen

Auch wenn es bei der Hauptstory mal hapert, bietet *Fallout 4* doch eine ganze Menge cooler Nebenaufgaben, die uns viele Stunden prima beschäftigt haben. Zum Beispiel erkunden wir das schick gestaltete Diamond City mit seinen vielen Charakteren und Geschäften, helfen dort dem schüchternen Radiomoderator auf die Sprünge, zetteln Prügeleien an und machen Schlagzeilen in der Lokalzeitung. Später tauchen wir in die Gedankenwelt eines Killers ab, schlüpfen in die Rolle eines Superhelden, helfen bei Ausgrabungen mit oder besuchen die verstrahlte Einschlagzone einer Atombombe. Leider finden sich unter den vielen guten Aufgaben aber auch ein paar Nieten: Von jeder Fraktion gibt's Zufallsaufträge, die immer nach dem gleichen Muster ablaufen, etwa einen Ort von Gegnern säubern, ein Artefakt holen oder einen Siedler vor seinen Entführern retten. Als kurzer Zeitvertreib sind die Aufgaben natürlich trotzdem okay, auf Dauer werden sie aber ein bisschen eintönig. Blöd: Für die Minutemen-Fraktion erhalten wir solche Zusatzquests oft ungefragt. Wenn wir manche von ihnen nicht binnen einer gewissen Spieldauer erledigen (die übrigens nie genau angegeben wird), kann es sogar passieren, dass ein Einsatz automatisch scheitert. Dadurch verpasst man zwar nichts Wichtiges, trotzdem fühlt es sich doof an.



Augen auf beim Erkunden: Ghule können nun unerwartet in der Umgebung auftauchen!



Wir treffen über ein **Dutzend interessanter Begleiter**, hier etwa den Roboter-Detektiv Nick.



Die detaillierte Welt, die coolen Gegner und die aufwendige Beleuchtung gleichen die oft nur mäßige Performance **locker wieder aus.**

Die Kämpfe: klasse Action!

Was dagegen auch nach Stunden noch verdammt viel Spaß macht, sind die Kämpfe im Ego-Shooter-Stil. Es gibt eine riesige Auswahl an Waffen für jeden Geschmack, darunter zig Gewehre und Pistolen, aber auch exotischeres Kampfgerät wie Streitäxte, Eiskanonen (in Vault 111 die Augen offen halten!) oder die Junk-Jet-Knarre, mit der wir Müll verschießen. Außerdem haben die Gegner nun ein bisschen mehr drauf als in den Vorgängern, sie können in Deckung gehen, Stimpacks einwerfen oder auch mal unerwartet auftauchen. Ghule zwängen sich beispielsweise durch gekippte Kellerfenster, das sorgt für deutlich mehr Spannung beim Erkunden eines Gewölbes. Schade allerdings, dass die Gegner immer noch nicht zusammenarbeiten, zum Beispiel sich gegenseitig verarzten oder mit einem Schild schützen. Das hätte für mehr Taktik sorgen können. Neu sind dafür die vielen Bosse und Minibosse in Form legendärer Gegner, die nicht nur kniffliger ausfallen, sondern auch besondere Beute und Unique-Waffen im Gepäck haben, die spezielle Eigenschaften mitbringen. Auf keinen Fall verpassen!

Der Action-Anteil ist gegenüber den Vorgängern gestiegen und wer mit Shootern überhaupt nix anfangen kann, dürfte sich in *Fallout 4* schwertun. Zumal das Spiel komplett auf Auto-Aiming wie in *Destiny* oder *Borderlands 2* verzichtet. Natürlich können wir aber wieder jederzeit den VATS-Modus anknipsen; der friert das Geschehen zwar nicht mehr ein wie in *Fallout 3*, verlangsamt es aber so stark, dass wir in Ruhe gegnerische Körperpartien anvisieren und kritische Treffer (die wir nun von Hand auslösen) austeilen können. Das ist gewohnt effektiv und verdammt blutig. *Fallout 4* ist übrigens auch hierzulande komplett ungeschnitten, zur Import-Version muss also keiner greifen!

Ballern wie im Mech

Für alle, die es gerne richtig krachen lassen, gibt's die neuen Power-Armor-Anzüge. Anders als in den Vorgängern sind das keine einfachen Rüstungen mehr, sondern verleihen uns eher die Statur eines kleinen Mechs. Damit sind dann auch direkte Ballereien gegen Gegnermassen und besonders dicke Brocken möglich, am liebsten mit schweren Waffen wie Minigun, Raketenwerfer oder anderen Krawallmachern, die viel Inventarplatz verbrauchen. Da Power-Rüstungen nur mit seltenen Fusionsbatterien einsatzfähig sind, wird außerdem verhindert, dass wir ständig in der dicken Panzerung rumlaufen. Stattdessen heben wir sie uns lieber für besondere Anlässe auf – und haben dann umso mehr Spaß an dem Ding.

Endlich: Waffen im Eigenbau!

Um unsere Hightech-Kampfpelle in Schuss zu halten, haben wir nun die Möglichkeit, an Werkbänken unsere Ausrüstung zu pflegen und zu verbessern. Die Power Armor können wir zum Beispiel aus verschiedenen Teilen zusammenbauen, lackieren und mit Upgrades verbessern, vom Tarnfeld bis zum Jetpack. Noch cooler ist aber die Möglichkeit, endlich Waffen nach Lust und Laune zusammenzuschrauben. Wir waren selbst nach über 80 Stunden noch motiviert, unsere Knarren mit neuen Läufen, Zielvorrichtungen, Schussmodi und so weiter auszustatten!

Für die ganzen Upgrades brauchen wir natürlich Rohmaterial, für das wir die Spielwelt nach Schrott und Ressourcen absuchen. Man verbringt also relativ viel Zeit damit, alte Telefone, Öldosen, Klebeband und anderen Kram einzusacken, denn fast jedes Item lässt sich verwerten. Darum sollte man sich darauf einstellen, regelmäßig ins eigene Heim zurückzukehren, um dort die ganzen Fundsachen abzuladen.

Viel zu tun für Handwerker

Wo wir uns letztendlich niederlassen, ist uns ziemlich freigestellt. In *Fallout 4* können wir nämlich an vielen vorgegebenen Orten eigene Häuser und sogar ganze Siedlungen errichten. Bethesda hat dazu ein ziemlich mächtiges Crafting-Tool gebastelt, dank dessen man mit Zement, Holz, Stahl und anderem Kram eigene Behausungen errichten kann – von Wänden, Dächern und Türen über Betten, Sofas, Schränke und Lampen bis hin zur Stromversorgung, automatischen Geschützen und kleinen Geschäften. Um die Orte mit Leben zu füllen, heuert man neue Siedler an, sorgt für Wasser- und Nahrungsvorräte und errichtet Versorgungsrouten. Das alles klappt trotz fummeliger Bedienung mit etwas Übung ganz gut, und wer sich erst mal ins Bedienkonzept hineingefuchst hat, kann tatsächlich tolle Ergebnisse beim Siedlungsbau erzielen – für Bastelfreunde ist das Feature ein kleines Paradies! Ebenso löblich: Wer gar keinen Bock darauf hat, kann das Häuserbasteln auch weitestgehend ignorieren. Also keine Sorge – euch erwartet kein Zwangs-*Minecraft* in eurem *Fallout*.



Das bewährte **VATS**-System wurde fast unverändert übernommen. Das Anvisieren geschieht in Zeitlupe.



Da es kein Auto-Aim gibt, nutzen wir VATS regelmäßig – etwa zum **Zünden von Sprengstoff.**



Das Gros der Hauptstory und der Fraktionen dreht sich um die **Synths** – und wie wir ihnen begegnen.



Die **Menschen** im Commonwealth fürchten die Synths. Wir können schlichten – oder auch nicht.

Pip-Boy: Verloren im Inventar

Da wir durch die vielen neuen Beutestücke und vor allem durchs Crafting ständig ein rappelvolles Inventar haben, verbringen wir ziemlich viel Zeit in den Menüs unseres Pip-Boys. Hier und da hat Bethesda Verbesserungen eingebaut, eine Sortierfunktion nach Gewicht beispielsweise oder eine bessere Übersicht auf Statuswerte. Trotzdem sind die Listenmenüs nicht sonderlich praktisch – was bei Waffen und Rüstungen noch völlig ausreicht, wird bei den Heilmitteln und noch schlimmer bei den unzähligen Notizen, Tonbandaufnahmen, Schlüsseln und anderem Kram irgendwann wahnsinnig unübersichtlich. Wenigstens eine Sortierfunktion nach neuen Items hätten wir uns gewünscht – doch leider werden alle Gegenstände automatisch nach Alphabet einsortiert. Heißt also für den Spieler: Besser selbst für Ordnung sorgen und regelmäßig ausmisten, sonst herrscht schnell das Chaos im Rucksack!

Kein Levelcap, keine Fertigkeiten

Im Inventar von *Fallout 4* mag vieles beim Alten geblieben sein, doch dafür hat Bethesda ordentlich an anderen Mechaniken geschraubt. So wurde nicht nur das Dialogsystem stark vereinfacht, sondern zum Beispiel auch die komplette Karma-Anzeige gestrichen. Auch das Radmenü für Begleiter und die Munitionsvarianten aus *Fallout: New Vegas* findet man in *Fallout 4* nicht. Waffen und Rüstungen, die sich abnutzen? Die Zeiten sind vorbei. Besonders erwischt hat's aber das Fertigkeitensystem – das hat Bethesda nämlich kurzerhand gekickt und in das neue Perksystem integriert. Das präsentiert sich nun als riesige schicke Übersicht, die auf den ersten Blick etwas einschüchternd wirken kann, aber jede Menge Freiheiten erlaubt. Nach jedem Levelaufstieg dürfen wir hier eines der sieben Special-Basis-Attribute steigern oder einen von 70 Perks wählen, von denen es noch mal verschiedene Upgrades gibt – insgesamt können wir hier Punkte auf wahnsinnige 275 Upgrades verteilen! Möglich macht das eine simple, aber enorm wichtige Design-Änderung: Anders als in *Fallout 3* gibt es keine feste Levelgrenze mehr, wir können also beliebig aufsteigen und neue Fähigkeiten und Eigenschaften lernen. Das sorgt für mehr Langzeitspaß! Da Levelups auch flotter kommen als in *Fallout 3*, erhalten wir nun schön regelmäßig neue Perks. Das tröstet ein bisschen über die gestrichenen Fertigkeiten hinweg – auch wenn wir uns gewünscht hätten, dass zumindest einige Perks in Dialogen zum Tragen kommen. So geht *Fallout 4* ein schöner Rollenspielaspekt verloren.

Grafik: Höhen und Tiefen

Natürlich wurde die Technik runderneuert, immerhin ist *Fallout 3* schon sieben Jahre her. Im Vergleich zu den Vorgängern zeigt *Fallout 4* viel schärfere Texturen, detailliertere Waffen- und Gegnermodelle, eine tolle Landschaft und teils wunderschönes Design. Am besten gefällt uns die aufwendige Beleuchtung, die mit volumetrischem Licht und hübschen Schattenwürfen für fantastische Szenen sorgt. Auch die hohe Weitsicht kann sich sehen lassen. Schlicht enttäuschend sind aber die Gesichter vieler Charaktere geraten: oft steife Mimik, kaum lippensynchrone Dialoge und Zement-Frisuren wirken einfach nicht mehr zeitgemäß. Schön sind dagegen die Tag-und-Nacht-Wechsel inklusive schicker Nebeleffekte, genauso wie die glaubhaften Stadtruinen – wenn es um Endzeit-Architektur geht, macht Bethesda eben niemand was vor. Kein Wunder, die Kollegen haben bei dem Thema mittlerweile ja eine Menge Übung.

Kleine, kriechende Käfer

In Sachen Bugs steht *Fallout 4* ganz in der Tradition bisheriger Bethesda-Spiele – macht euch auf gelegentliche Physik-Fehler inklusive witzig umherfliegender Gegner gefasst, auf tierische Begleiter, die sich zwischendurch mal kurz aufs

MEINE MEINUNG — PETER BATHGE



Wer in *Fallout 4* zu viel Buffout schluckt, wird abhängig. Da hilft dann nur eine Dosis Anti-Sucht-Medizin. Die hätte ich im echten Leben auch gerne – damit ich nicht mehr an der *Fallout*-Nadel hänge. Einfach fantastisch, was es im vierten Teil alles zu erkunden und zu entdecken gibt, zu looten und zu bekämpfen! Und doch gibt's Anlass zur Kritik: Im Endeffekt ist *Fallout 4* nämlich „nur" ein toller Open-World-Shooter – aber kein echtes Rollenspiel mehr. Das liegt am demontierten Dialogsystem, an wenig erinnerungswürdigen Nebenquests, am Mangel an Entscheidungsfreiheit in der Story. Wo sind die diplomatischen Konfliktlösungen, wo die Möglichkeit, eine ganz spezielle Rolle zu spielen? Stattdessen ist Ballern pur angesagt – das ist irre unterhaltsam, keine Frage, aber nach all den Jahren des Wartens hatte ich mir mehr versprochen.



Das **Pip-Boy-Inventar** fällt mit seinen überquellenden Listen etwas umständlich aus. Dafür ist der Stil hervorragend gelungen!



Crafting für Fortgeschrittene: Mit dem fummeligen, aber mächtigen Handwerkssystem bauen wir auf Wunsch ganze Siedlungen!

Dach teleportieren, oder Clipping-Fehler, in denen Gegner auch mal durch eine Tür durchwinken. Das Wichtige: Solche Glitches sind weder an der Tagesordnung noch wirklich schlimm. Nerviger sind da schon die häufigen Performance-Einbrüche – besonders in Innenräumen fällt die Framerate auch mal deutlich unter 30 Frames pro Sekunde, was das Zielen merklich erschwert. Hier wäre noch Patch-Bedarf!

Audio: Alles im grünen Bereich

Akkustisch ist *Fallout 4 dafür* sehr gelungen, mit einem unaufdringlichen, aber stimmungsvollen Soundtrack und deutschen Sprechern, die zwischen „solide" und „hochmotiviert" schwanken. Auch ein paar aus Film und TV bekannte Stimmen sind zu hören. Die englische Sprachausgabe klingt aber wie so oft etwas besser – wer mag, kann einfach die Systemsprache der Konsole umstellen und so auf Englisch spielen. Schaltet auch ab und zu den Klassik-Radiosender im Pip-Boy an! Bethesda hat eine ausgezeichnete Auswahl an klassischen Stücken eingebaut, die für Abwechslung sorgen und speziell in Kämpfen erstaunlich gut passen.

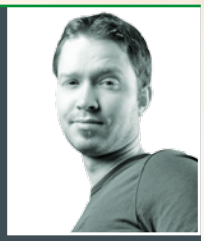
Ein würdiger Nachfolger?

Mit seinen actionreichen Kämpfen, der großartigen Welt und massig Zeug zum Entdecken hat uns *Fallout 4* schon mehr als 100 Stunden prima unterhalten. Auch wenn es sich über weite Strecken wie seine Vorgänger anfühlt, zeigen Features wie das freie Levelsystem, das Waffencrafting und der Siedlungsbau, dass Bethesda auf die Wünsche vieler Fans gehört hat. Von den vier Fraktionen hatten wir uns aber deutlich mehr erhofft, hier zwängt uns Bethesda zu sehr in enge Story-Pfade, statt spielerische Freiheiten zu fördern. Wir hätten uns gehaltvollere Entscheidungen, mehr friedliche Lösungswege, stärkere Auswirkungen der eigenen Fähigkeiten, kurz: deutlich mehr Rollenspiel gewünscht. Die mäßige Story kann das nicht auffangen, im Vergleich zu einem *Witcher 3* fehlt es hier einfach an packenden Szenen, an Dramatik und Wucht. Wir hoffen, dass Bethesda für die geplanten DLCs noch ein paar Schippen drauflegt – dann wäre *Fallout 4* vielleicht wirklich das erhoffte Überspiel. Doch selbst jetzt, trotz mancher Schnitzer, bleibt es ein würdiger Nachfolger von *Fallout 3*. Allein das will schon eine Menge heißen. Wenn man sich dann noch ansieht, wie viele Redakteure hier bei Computec in ihrer Freizeit einen *Fallout 4*-Marathon ausgerufen haben, kann man gar nicht anders, als für Bethesdas neusten Strahlemann eine klare Kaufempfehlung auszusprechen. ***(FS)***



Dank **Perk-System** können wir unbegrenzt leveln und 275 Upgrades freischalten. Dafür wurden die Fertigkeiten aus den Vorgängern entfernt.

MEINE MEINUNG — FELIX SCHÜTZ



Fallout 4 hätte fast die 90 geknackt: Ich liebe die faszinierende Welt, die Kämpfe, die Items, die vielen Orte zum Erkunden – was für eine Suchtwirkung! Ohne Levelcap kann ich nach Herzenslust erforschen, die Unmengen an Perks und Upgrades motivieren auch nach zig Stunden. Für Entdecker ist das Spiel ein Hit – nur leider nicht für Rollenspieler. Auf die Geschichten habe ich kaum Einfluss, die Fraktionen zwingen mich in feste Rollen und das entschlackte Dialogsystem schert sich nicht darum, wie ich meinen Charakter geskillt habe, denn Entscheidungen sind ohnehin selten. Zwar macht *Fallout 4* trotzdem riesigen Spaß, doch im *Witcher 3*-Zeitalter hatte ich mehr Tiefgang erwartet.

FALLOUT 4



USK	Ab 18 Jahren
Termin	10. November 2015
Preis	ca. € 60,-
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks
Entwickler	Bethesda Game Studios
Spieler	1
Sprache	Deutsch

HDTV 720p 1080i 1080p
Ton Stereo Dolby Digital 5.1

Schwierigkeit leicht – mittel – schwer

- + Riesige Welt mit zig Orten zu entdecken
- + Flotte, gute Shooter-Kämpfe
- + Cooles Crafting inklusive Häuserbau
- + Sehr viele Perks, keine Levelgrenze
- – Dünne Story, wenig Entscheidungen
- – Viele Ladezeiten, mäßige Performance

Grafik	82%
Sound	84%
Gameplay	88%
Dauerspaß	90%
Multiplayer	n.v.

FAZIT

Ein Paradies für Entdecker, leider auf Kosten der Rollenspiel-Elemente. Insgesamt erweist sich das neuste Fallout aber wieder einmal als absoluter Pflichttitel!

»SEHR GUT **88%**

Alternative
Metro Redux **Wertung:** 83%



DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION

Rollenspiel-Unterhaltung alter PC-Schule mit Rundenkämpfen und viel Freiheit, jetzt auch erstmals für Konsole.

Problemlösungen aus der realen Welt funktionieren nur selten in Videospielen, denn die verlassen sich auf die berühmt-berüchtigte Spielelogik. Die sorgt etwa dafür, dass vor Kraft strotzende Helden nicht einfach so über einen kniehohen Gartenzaun springen können, wenn der Leveldesigner das nicht will. Ganz anders bei *Divinity: Original Sin*. Hier lässt sich das Schloss einer Tür knacken – oder die ganze Pforte mit Gewalt zerstören. Fässer, Kisten und Truhen lassen sich anheben und anderswo abstellen, stapeln oder werfen. Unter zur Seite geschobenen Teppichen kommen geheime Falltüren zum Vorschein. Nichts ist Fassade, alles hat einen Zweck, Interaktivität wird groß geschrieben. Blitzzauber setzen Wasserlachen unter Strom. Figuren rutschen aus, wenn sie über gefrorenes Blut laufen. Selbst die NPCs sind von dieser Bandbreite an Interaktionen nicht ausgenommen: Ihr könnt beliebige andere Figuren ausrauben, in einen Käfig teleportieren und sie sogar töten. Wenn euch dabei jemand beobachtet, gibt's naturgemäß Haue.

Zeit für eine Party

Verpackt ist das alles in eine 40 bis 60 Stunden lange Kampagne, die ihr mit zwei selbst erstellten Charakteren und zwei NPC-Begleitern absolviert. Auf Wunsch auch zu zweit im Koop-Modus online oder per Splitscreen. Die Hauptgeschichte ist zwar klischeebeladen, die Begleiter profillos, aber wer sich auf die heitere Stimmung und die vielen verrückten Nebenaufträge einlässt, hat seinen Spaß. Dazu kommt das intuitive Kampfsystem: Trefft ihr beim Wandern durch die Spielwelt auf Gegner, schaltet *Divinity: Original Sin* von der Echtzeit-Darstellung in einen Rundenmodus.

Jede Figur besitzt Aktionspunkte, die für Bewegungen, Zauber und Angriffe benutzt werden. Aus diesem simplen Konzept entwickeln sich hochspannende und enorm komplexe Taktikschlachten, in denen Sichtlinien, Flankenangriffe, Zauber-Buffs sowie das Aufsparen von Aktionspunkten eine Rolle spielen. Ebenso wichtig ist die Kombination der Elemente.



Die dynamische **Splitscreen-Option** behält im Koop-Modus an einer Konsole beide Helden plus eventuelle KI-Begleiter im Blick.



Die taktischen **Rundengefechte** richten sich klar an erfahrene Rollenspieler.



So ziemlich jeder **Gegenstand** lässt sich stehlen, verschieben, werfen oder sonstwie gebrauchen.

Kleine KI-Aussetzer können ab und zu nerven, doch dank vier Schwierigkeitsgraden ist für ausreichend Herausforderung gesorgt.

Abwechslung ist Trumpf

Viel Lob hat sich Larian für das Questdesign verdient, das nach dem schwerfälligen Beginn von Stunde zu Stunde besser wird. Jede Art von uninspirierten „Sammel dies, töte das"-Quests wird dabei erfolgreich vermieden. Stattdessen besorgt ihr einem einsamen Brückentroll eine menschliche Freundin, navigiert durch ein mit Fallen gespicktes Zaubereranwesen oder vereint einen Kater mit seiner großen Liebe. Und immer gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten und kleine Entscheidungsmomente. Die Konsequenzen sind zwar nie so dramatisch oder mitreißend wie bei *The Witcher 3*, führen euch aber dennoch gut die Auswirkungen eurer Wahl vor Augen. Ganz ohne banales Gut-Böse-Moralsystem.

Manche Aufgaben erfordern das Austüfteln von Puzzles. Die sind größtenteils fair aufgebaut; die Lösung ist in der Umgebung oder in Büchern versteckt. Einige wenige Rätsel erfordern jedoch stures Ausprobieren, etwa wenn ihr vier Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen sollt, um eine verschlossene Tür zu öffnen. Das Knacken der Kombination ist dabei manchmal weniger aufwendig als die Suche nach den Schaltern. Liegt ganz bei euch!

Was ist alles „enhanced"?

Divinity: Original Sin erschien 2014 für den PC, die *Enhanced Edition* kommt unter anderem endlich mit englischer Komplettvertonung daher. Nur die Texte sind deutsch. Die Verbesserungen umfassen zudem eine einfacher zu kontrollierende, frei drehbare Kamera und ein komplexeres Charaktersystem als im Original. Unter anderem dürfen eure Helden nun zwei Waffen gleichzeitig verwenden. Gleich geblieben ist der betont altmodische Spielansatz, der vermutlich nicht jedermanns Sache ist. Das Bewegungstempo zum Beispiel ist extrem gewöhnungsbedürftig, weil einschläfernd niedrig. Gerade zu Beginn ist aber viel Laufarbeit angesagt, die Entfernungen sind teils enorm und nützliche Schnellreiseportale erst später in ausreichender Anzahl vorhanden. Die Steuerung mit dem Controller ist unterwegs zwar solide, doch Menüs wie das Inventar sind unübersichtlich und das Verschieben von Gegenständen wie Giftfässern ist nicht so einfach wie mit der Maus am PC. Dazu kommt ein Quest-Logbuch, das mit Hinweisen auf die Aufträge geizt.



Inventar und Handelsbildschirm mangelt es an Übersicht und Komfort, das Ausrüsten der Helden ist umständlich.

Divinity: Original Sin ist ein Spiel für geduldige Denker, für Menschen mit Lust aufs Erkunden und Ausprobieren. Wer sich von den genannten Mängeln nicht abschrecken lässt, wer viel Zeit und Muße hat, um mit Haut und Haaren in eine stimmige Fantasy-Welt abzutauchen, um Items zu vergleichen und mehr, der ist bei *Divinity: Original Sin* an der richtigen Adresse. ***(PB)***

DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION



USK	Ab 16
Termin	27. Oktober 2015
Preis	ca. € 45,-
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Focus Home Interactive
Entwickler	Larian Studios
Spieler	1-2
Sprache	Englisch (deutsche Texte)

HDTV	720p	1080i	1080p
Ton	Stereo	Dolby Digital 5.1	

Schwierigkeit: leicht | **mittel** | schwer

- + Tolle Welt mit unzähligen witzigen Quests
- + Durdachte Rundenkämpfe
- + Viel spielerische Freiheit
- + Coole Kombos mit Feuer, Wasser & Co.
- − Hoher Anspruch, fehlender Komfort
- − Schwach geschriebene NPCs, laue Story

Grafik	78%
Sound	83%
Gameplay	85%
Dauerspaß	87%
Multiplayer	85%

FAZIT

Komplex und variantenreich wie kaum ein zweites Rollenspiel. Die hohe Einstiegshürde kann abschrecken, doch die irrsinnig vielen Möglichkeiten beeindrucken.

SEHR GUT **85%**

Alternative

Dragon Age: Inquisition — **Wertung:** 74%

DOWNLOAD-TEST

Willkommen im Test-Bereich für die aktuellsten Download-Titel.

PURE HOLD'EM

Pokern in stilechtem Kasino-Flair? Nicht weniger und auch nicht mehr.



Das Geschehen ist nur spärlich **animiert**. Aber letzten Endes ist es halt auch nur ein Kartenspiel.

Pure Hold'em ist ein Pokerspiel und bietet ausschließlich die Variante Texas Hold'em, wie der Name bereits vermuten lässt. Das ist auch nicht weiter schlimm, schmerzt bei einem Kaufpreis von rund 20 Euro dann aber doch. Zumal man daher immer wieder auf die gleichen Kontrahenten trifft. Mitspieler für Turniere findet man leider auch nicht. Was schade ist, denn ihr spielt schon deutlich anders, wenn ihr nicht jederzeit die Möglichkeit eines Rebuys habt. Ein paar mehr Spielmodi wie Omaha oder Horse wären da schon wünschenswert gewesen. Ins Spiel steigt ihr mit 2.000 Chips ein. Sind die erst einmal verzockt, könnt ihr euch an einem Tisch ohne Einsatz oder im täglichen Draw-Spiel wieder Credits erwirtschaften. Darüber hinaus können Chips auch für echtes Geld von 2,99 bis 19,99 Euro erworben werden – unschön, aber leider nicht zu ändern. Echte Casino-Atmosphäre kommt bei der schicken, modernen Optik und der musikalischen Untermalung auf. Verschiedene Genres wie Blues, Big Band, Hip Hop, Jazz und mehr lassen sich auswählen. Auch der Tisch sowie das Aussehen von Karten und Chips können individuell angepasst werden. Das Levelsystem motiviert zudem, sich immer wieder an einen Tisch zu setzen, obwohl man längst aufhören wollte zu spielen. Witzig ist auch, dass die Gegner als Tablets dargestellt werden, wodurch sie jederzeit ein Pokerface bewahren. Pokern im echten Leben ist natürlich nach wie vor etwas anderes. Echte Pokerfans können sich *Pure Hold'em* ruhig einmal anschauen, Unentschlossene warten mit dem Kauf von *Pure Hold'em* lieber auf einen Sale. ***(KM)***

PURE HOLD'EM	
Preis	19,99 Euro
Termin	21. August 2015
Online-Multiplayer	Ja (1-8)
System	Xbox One
Dateigröße	1,02 GB

»BEFRIEDIGEND 70%

LASERLIFE

Eine Reise durch die Vergangenheit eines verstorbenen Astronauten.



Passend zum **Rhythmus der Musik** müsst ihr die Laser durch die Erinnerungsfragmente leiten.

Eine Biografie zum Nachspielen: *Laserlife* stellt diese Annahme ein wenig auf den Kopf. In diesem rhythmusbasierten Spiel erlebt ihr die Vergangenheit und Erinnerungen eines verstorbenen Astronauten, der ziellos im All umhertreibt. Als eine fremde Alienspezies versucht ihr nun, dem mysteriösen Wesen und seinem eigentlichen Auftrag auf den Grund zu gehen. Hierfür müsst ihr Laserstrahlen im Takt der Musik durch die verteilten Erinnerungsfragmente leiten, so könnt ihr die Gedanken und Gefühle des Verstorbenen extrahieren. Habt ihr alle Teile einer Erinnerung gesammelt, könnt ihr diese erforschen. Somit habt ihr Einfluss auf Zeit und Raum und lebt die Vergangenheit sozusagen noch einmal. Lasst ihr euch dann erst einmal völlig auf den Beat ein, schaltet ihr im Laufe des Spiels immer mehr Hinweise auf das Leben hinter dem schwebenden Leichnam frei. Wieso ist er auf die Reise gegangen? Was ist schiefgelaufen? Und was ist ein Mensch überhaupt? Als Alien wisst ihr das ja nicht. Entwickler Choice Provisions zielt, ähnlich wie bei *BIT.TRIP*, mit *Laserlife* darauf ab, den Spieler durch intuitives Gameplay an existenzielle Fragen heranzuführen. Die leichte Steuerung mit den Analogsticks lenkt somit nicht durch Komplexität von der Story ab, einen hohen Schwierigkeitsgrad darf man somit aber auch nicht erwarten. Ihr könnt einfach in der Geschichte und Musik versinken und über den Sinn des Lebens sinnieren. Eine tiefgründige, wenn auch kurze Reise der anderen Art. Gerade der angesetzte Preis von 15 Euro mag für so manchen Spieler etwas happig erscheinen. ***(LE)***

LASERLIFE	
Preis	14,99 Euro
Termin	14. Oktober 2015
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	2,27GB

»BEFRIEDIGEND 72%

GEMS OF WAR

Candy Crush Saga für Rollenspielfreunde.

Fröhliches Blöckchenschieben nun auch auf der Xbox One: Doch *Candy Crush* kann ja jeder. Bei *Gems of War* hingegen trifft das schon etwas ausgelutschte Puzzle-Schema auf Rollenspiel und Trading Card Game. Ganz normal schiebt ihr jeweils ein Steinchen so, dass ihr drei oder mehr der gleichen Farbe in eine Reihe bekommt. Neu ist hierbei eine Art Kampfsystem. Mit jeder Reihe, die ihr abbaut, erhaltet ihr Mana. Mit diesem greift ihr oder eure Begleiter dann wiederum einen Feind an. Jene Mitstreiter könnt ihr während des Spiels finden und einsacken wie bei einem Sammelkartenspiel. Verschiedene Einheiten mit Spezialfähigkeiten sorgen für ausreichend Abwechslung. Taktik ist erst in späteren Runden erforderlich. Und so ganz nebenbei hat das Game sogar eine Story, die aber keiner so wirklich braucht. Hauptsache Steinchen schieben und Gegner vernichten. ***(LE)***

GEMS OF WAR	
Preis	Kostenlos
Termin	11. November 2015
Online-Multiplayer	Ja (Versus)
System	Xbox One
Dateigröße	1,76 GB

»GUT 75%



Wie beim Genre üblich müsst ihr **Ketten bilden** – unüblicherweise, um Mana für Angriffe zu sammeln.



Alleine kämpft es sich schlecht: Wählt euch aus euren gesammelten Karten die besten **Begleiter** aus.

CRIMSONLAND

Alienschnetzeln, bequem auf der heimischen Couch.

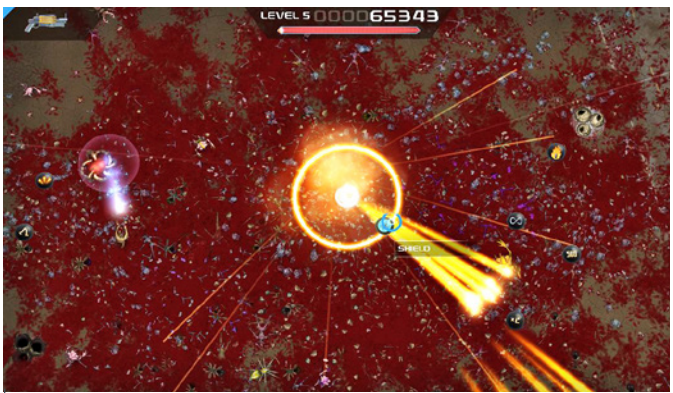
Nur wenige Zocker träumen nicht von einer Alieninvasion, in der sie alle ihre antrainierten Überlebensskills endlich anwenden können. Wir müssen euch enttäuschen, eine echte Invasion haben wir nicht parat, aber zumindest eine für eure Xbox One. Der Gegner: Tausende Außerirdische und anderes ekliges Viechzeugs. Der Retter: Ihr und – nach Belieben – drei zusätzliche Mitspieler im lokalen Koop-Modus. Das Prinzip: Ballern ohne Ende. *Crimsonland* ist ein Twinstick-Shooter in Vogelperspektive. Die Steuerung ist somit alles andere als kompliziert. Mit dem linken Stick steuert ihr euren Charakter, mit rechts zielt ihr und mit der rechten Schultertaste wird geschossen.
Im Missionsmodus könnt ihr 70 Levels, aufgeteilt in sieben Stages, bewältigen. Wem das noch nicht genügt, für den gibt es zusätzlich noch sechs verschiedene Überlebensmodi, in welchen ihr auf gewisse Waffen – oder auch gar keine Waffen – beschränkt seid. Apropos: Natürlich gibt es die üblichen Knarren, von klein bis großkalibrig. Aber auch auf etwas außergewöhnlichere Tötungsmaschinen wie Flammenwerfer oder Plasmagewehre müsst ihr nicht verzichten und könnt sie im Laufe des Spiels freischalten. Während ihr Aliens dahinschnetzelt, lädt sich zudem eine Leiste für Bonuseffekte auf. Mehr XP, weniger Ladezeit, mehr Leben und vieles mehr können im Kampf gegen Aliens und Mutanten durchaus essenziell sein. ***(LE)***

CRIMSONLAND	
Preis	13,99 Euro
Termin	14. Oktober 2015
Online-Multiplayer	Nein
System	Xbox One
Dateigröße	185,05 MB

»BEFRIEDIGEND 70%



Sinnloses Geballer? Ja, irgendwie schon, aber **Dauerbeschuss** ist die sinnvollste Strategie.



Nach einigen erledigten Gegnern könnt ihr die **Bonusfertigkeiten** benutzen. Zum Beispiel einen Schild.

FILME

Reviews zu aktuellen DVDs und Blu-rays – überprüft und getestet auf der Xbox One!



JURASSIC WORLD

Nach 15 Jahren beißen sich die Dinos wieder ein Stück vom ganz großen Bildschirm ab – und geben sich nicht mit einem Häppchen zufrieden …

Dei-no-ny-chus. Auf diesen Namen hört die Spezies der drei oben abgebildeten, feschen Raubsaurier eigentlich. Velociraptoren erreichen bestenfalls Truthahngröße, aber mit den wissenschaftlichen Fakten nimmt *Jurassic World* es generell nicht so genau – und genau darum geht es praktischerweise auch in der Handlung des dritterfolgreichsten Films aller Zeiten! Er spielt 20 Jahre nach den Ereignissen des ersten *Jurassic Park*: Die Dinos sind fertig ausgebrütet, haben sich auf ihrer Resort-Insel gut eingelebt und unterhalten dort die zahlungskräftige Kundschaft – meist besuchen über 20.000 Männer, Frauen und faszinierte Kinder pro Tag den Dino-Park. Das Problem dabei: Die Welt hat sich an den Sauriern allmählich sattgesehen. Das öffentliche Interesse schwindet. Um die Investoren zufriedenzustellen und für frische Kohle zu sorgen, muss also eine neue Attraktion her. Kein Problem, ein alter Bekannter aus dem Original-Wissenschaftsteam von John Hammond köchelt am DNS-Bottich gerne einen neuen Raubsaurier zusammen: Über 15 Meter lang, mit einer gigantischen Reißzahnschnauze und einem Auftritt, bei dem nicht nur die Kinokasse bebt! Leider hält sich das Zucht-Monster aber nicht an die Regeln … Es kommt, wie es kommen muss: Ein kecker Held in Form von Starlord, pardon, Chris Pratt stellt sich zusammen mit einem Team unterhaltsamer Raptoren und einer nicht minder bissigen Parkchefin dem fiesen Supersaurier in den Weg. Die unfassbar nervigen Kinderprotagonisten könnten unseretwegen gerne die Reise in einen Dinoschlund ihrer Wahl antreten, dafür gab es wohl noch nie ein heroischeres Dino-Duo als im Finale von *Jurassic World* zu bestaunen. Das Ganze ist eine schamlose Hollywood-Cashmaschine – aber eine ausgesprochen kurzweilige, spannende und technisch stark aufgezogene! ***(BK)***



Hat am Startwochenende mehr Geld eingefahren als *Jurassic Park 3* insgesamt: **Indominus Rex!**



JURASSIC WORLD **(USA 2015)**

FSK: Ab 12 **Termin:** 22. Oktober 2015
Regie: Colin Trevorrow **Genre:** Action/Science-Fiction
Darsteller: Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Bradley Darryl Wong
ca. 120 Minuten **Bild:** 1.78 :1 **Ton:** DD 5.1

Film	80%	Ton	85%
Bild	85%	Extra	80%

FAZIT

Dinosaurier sind zeitlos, fantastisch und suchen Kinos meist in Form von Trilogien heim – freut euch schon mal auf *Jurassic World 2* und *3*!

»GUT **80%**



THE WALKING DEAD

Seit 60 Monaten im Kampf ums Überleben – Rick, Glenn, Carol und seine Truppe erwartet ein weiteres Jahr Zombieterror …

Da sind sie wieder, die wandelnden Toten – und damit meinen wir (ebenso wie die Serie) gar nicht mal die allgegenwärtigen Zombies, sondern die immer weiter verrohende Gruppe an Überlebenden rund um ihren Anführer Rick. Der war zusammen mit seinem Sohn und den bescheidenen Resten der einstigen Gefängnisbewohner am Ende von Staffel 4 in der wahrscheinlich gefährlichsten Lage seit Ausbruch der Zombie-Apokalypse. Ein wirklich fieser Cliffhanger, der dafür aber direkt in der ersten Episode der fünften Staffel spektakulär aufgelöst wird: Die Folge „Keine Zuflucht" dürfte mit zum Besten gehören, was einem *The Walking Dead* auf den Bildschirm packen kann. Die beiden nachfolgenden Episoden – „Gabriel" und „Vier Wände und ein Dach" runden den brachialen Einstieg stimmig, wenn auch alles andere als harmlos ab. Danach hängt die fünfte Staffel allerdings erst mal eine Weile durch und gönnt sich bis zur dramatischen Auflösung des Midseason-Finales in „Coda" ihre Atempause. Eine ebensolche für den Zuschauer bietet dann auch die erste Folge der zweiten Staffelhälfte – „Der hohe Preis fürs Leben". Es ist beeindruckend, wie *The Walking Dead* es hier schafft, das Thema Tod aufzuarbeiten – nachdenklich, verwirrend, emotional; es ist eine der vielen Episoden der fünften Staffel, die unter die Haut geht. Kurz darauf erwartet Zombiefans mit „Lebende Untote" dann eine denkbar unerwartete Wendung in Form eines neuen Charakters – und einer weiteren Verlockung für Rick und sein Team. Seine Leute müssen sich dann entscheiden, welchem Gefühl sie nachgeben wollen: Hoffnung oder Paranoia. Alle weiteren Folgen bis hin zum Magnum Opus namens „Herrsche" drehen sich dann auch um diese Verlockung für die Protagonisten. Und weil es so schön ist, gibt es zum Schluss ein Wiedersehen, auf das Serienfans fast fünf Jahre lang warten mussten …

Zwischen Hölle und Hölle

The Walking Dead ist in der fünften Staffel immer noch leicht am Schlingern, hat seinen eigenen Flow aber wesentlich besser im Griff als noch in den vorherigen beiden Seasons. Das Problem ist schlicht das serientypische Pendeln zwischen Hoffnung und der Zerstörung derselben – *The Walking Dead* muss sich aber konstant zwischen diesen beiden Motiven bewegen, weil der Schauplatz Zombieapokalypse eben nicht viel mehr Ebenen hergibt. Die Krux liegt dann einfach in der Präsentation der eng gesteckten Themenfelder – und die wirkt in der fünften Staffel deutlich griffiger und prägnanter auf den Punkt gebracht als in den Jahren zuvor. Die Gruppe leidet, siegt, findet sich zwischen furchtbaren Feinden und gefährlichen Verbündeten wieder. Zwar ist die fünfte Staffel nicht immer spannend, bleibt aber jederzeit hochinteressant – wenigstens Staffel 4 sollte man aber zuvor gesehen haben. ***(BK)***



Sie mausert sich im Laufe der fünften Staffel zu einem fesselnden Charakter: **Carol Peletier.**



THE WALKING DEAD: STAFFEL 5 **(USA 2015)**

FSK: Ab 18 **Termin:** 16. November 2015
Regie: Diverse **Genre:** Action/Horror
Darsteller: Andrew Lincoln, Norman Reedus, Steven Yeun, Danai Gurira
ca. 681 Minuten **Bild:** 1.77 :1 **Ton:** DD 5.1

Film	80%	Ton	80%
Bild	81%	Extra	70%

FAZIT

Deutlich straffer und kohärenter erzählt als noch die Staffeln zuvor – das tut der Zombie-Show spürbar gut und hält den Zuschauer am Ball.

»GUT **80%**

FEAR THE WALKING DEAD

Wenn eine Serie erfolgreich läuft – und das tut *The Walking Dead* zweifellos –, dauert es bis zu einem Spin-off meist nicht lange. *Fear the Walking Dead* spielt in derselben Welt wie die berühmte Gammelfleisch-Dsytopie, nähert sich dem Ausbruch der Zombie-Apokalypse aber auf eine andere Art. Während *The Walking Dead* sich um eine Gruppe gestählter Überlebenskämpfer mitten zur Hochzeit des Weltuntergangs dreht, präsentiert *Fear the Walking Dead* die ersten Stunden des sich anbahnenden Endes. Es ist ruhiger, gefühlsbetonter, familiärer. Es setzt auf ein langsameres Tempo und legt seinen Fokus nicht auf die Extremsituationen des Originals, sondern eher auf die ungläubige Hilflosigkeit und das Entsetzen der Menschen in ihrem Zuhause. Das erreicht zwar nie die Spannung, Intensität oder auch nur die Special Effects des Originals, macht aber das Gesamtkonstrukt runder und wertet so auch *The Walking Dead* auf. ***(BK)***



FEAR THE WALKING DEAD **(USA 2015)**

FSK: Ab 18 **Termin:** 16. November 2015
Regie: Diverse **Genre:** Horror
Darsteller: Frank Dillane, Kim Dickens, Cliff Curtis Rubén Blades
ca. 287 Minuten **Bild:** 1.77 :1 **Ton:** DD 5.1

Film	75%	Ton	70%
Bild	70%	Extra	50%

FAZIT
In allen Bereichen schaltet *Fear the Walking Dead* verglichen mit seinem großen Bruder einen Gang runter – manchmal ist das gut, manchmal nicht.

»GUT **75%**

MOMENTUM

„Positiv überrascht" – das ist wohl der am häufigsten vorkommende Tenor, wenn man Action-Fans nach ihrer Meinung zu *Momentum* fragt. Und tatsächlich, vor allem während seiner ersten Stunde haut einen der knallharte Gangsterstreifen kompromisslos in die Wohnzimmercouch und lässt seinen Zuschauer kaum zu Atem kommen! *Momentum* möchte ein Mittelding zwischen *Verlockende Falle* und *House of Cards* sein, wählt seine Schauspieler auch dazu passend aus. Morgan Freemans Rolle als grimmiger Senator ist zwar schon fast auf Cameo-Größe reduziert, vor allem James Purefoy als Haupt-Antagonist bringt aber das meiste Momentum mit. Die unfreiwillige Diebin Alex kommt dagegen leider eher blass rüber, was dann aber kurioserweise für ein noch überraschenderes Finale sorgt. Kurzum: kein Meisterwerk des Actionkinos, aber ein ordentlicher Geheimtipp, den man sich als Genrefan mal reinziehen sollte. ***(BK)***



MOMENTUM **(US, ZA 2015)**

FSK: Ab 16 **Termin:** 13. November 2015
Regie: Stephen Campanelli **Genre:** Thriller
Darsteller: Olga Kurylenko, James Purefoy, Morgan Freeman
ca. 92 Minuten **Bild:** 2.140 :1 **Ton:** DD 5.1

Film	68%	Ton	75%
Bild	78%	Extra	40%

FAZIT
Das Finale überrascht vor allem aufgrund der bis dahin blass spielenden Hauptdarstellerin; der Streifen holt aus seinem 20-Mio-Budget alles raus!

»BEFRIEDIGEND **70%**

SAN ANDREAS

Hätte man für *The Day After Tomorrow* direkt ein Erdbeben statt Eis & Schnee und Dwayne „The Rock" Johnson statt Dennis Quaid in der Hauptrolle bestellt, wäre uns *San Andreas* bereits im Mai 2004 in den Kinos begegnet. Der Katastrophenfilm orientiert sich ganz klar an der vergangenen Dekade seiner Genrekost und liegt irgendwo zwischen dem gemächlichen Tempo des angesprochenen The *Day After Tomorrow* und dem völlig durchgedrehten *2012*. Kurzum: *San Andreas* steht tierisch auf Roland Emmerich – und weil der Film sich eben zwischen den bereits aus dem Kino bekannten Extremen einsortiert, fällt es *San Andreas* sehr schwer, eine eigene Identität zu entwickeln. So bleibt ein etwas zu stark nach Schema F aufgezogener Weltuntergangs-Streifen mit Familiendrama-Sidekick, der hauptsächlich von seinem Wrestling-Superstar und den spektakulären Effekten lebt. Viel Lärm, wenig Substanz, gar nichts Neues. ***(BK)***



SAN ANDREAS **(USA 2015)**

FSK: Ab 12 **Termin:** 15. Oktober 2015
Regie: Brad Peyton **Genre:** Katastrophenfilm
Darsteller: Dwayne Johnson, Carla Gugino, Alexandra Daddario
ca. 114 Minuten **Bild:** 2.40 :1 **Ton:** DTS-HD 5.1

Film	70%	Ton	82%
Bild	85%	Extra	50%

FAZIT
Beinahe von der ersten Minute an dramatisch und mit unglaublichen Special Effects realisiert – wirklich frisch ist aber nur die Rolle von The Rock.

»BEFRIEDIGEND **73%**

HALO: THE FALL OF REACH

Ohne jeden Zweifel gehört *The Fall of Reach* zu den kompaktesten und prägnantesten Werken, die je rund um den Werdegang des Master Chief entstanden sind. Mit einem sehr ungewöhnlichen, fesselnden Mix aus sanftem Einfühlungsvermögen und der gnadenlos zur Schau gestellten Brutalität einer militärischen Ausbildungsmaschine zeichnet *TFoR* ein beeindruckendes Bild des Menschen hinter dem legendären grünen Helm. Wer sich auch nur ansatzweise für die Geschichte von *Halo* interessiert, bekommt hier das Fundament der Serie derart gut geboten, dass ihm selbst in bereits erschienenen Games der Reihe noch neue Storyline-Nuancen auffallen dürften. Dazu muss man aber mit dem etwas kruden Grafikstil leben können – *TFoR* wirkt wie ein gezeichneter Comic, den man zu einem 3D-Film genötigt hat: starker, stimmiger Artstyle, aber sehr künstlich realisierte Animationen. Das wirkt leider etwas sperrig. ***(BK)***



HALO: THE FALL OF REACH **(USA 2015)**

FSK: Ab 16 **Termin:** 4. Dezember 2015
Regie: 343 Industries **Genre:** Science-Fiction/Action
Darsteller: Jen Taylor, Steve Downes, Michelle Lukes
ca. 65 Minuten **Bild:** 2.35 :1 **Ton:** DD 5.1

Film	75%	Ton	80%
Bild	65%	Extra	60%

FAZIT
Ein Stück Kindheits- & Jugendgeschichte des Master Chief. *The Fall of Reach* legt das Fundament für das gesamte *Halo*-Universum – sollte jeder Fan kennen.

»GUT **75%**

XBG GAMES JETZT REGELMÄSSIG IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG!



- ÜBERPÜNKTLICH IM BRIEFKASTEN
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- JEDERZEIT KÜNDBAR

www.videogameszone.de/xbggames/jederzeitkuendbar

http://shop.xbg-games.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911/99 39 90 98, Fax: 01805/861 80 02* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), **Österreich, Schweiz & weitere Länder:** Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: +49 911/99 39 90 98, Fax: +49 1805/861 80 02

XBG ONE GAMES

Bequemer und schneller online abonnieren:

shop.xbg-games.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von XBG Games und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

☐ Ja, ich möchte das XBG-Games-jederzeit-kündbar-Abo!

(€ 25,00/6 Ausg.; Österreich: € 31,00/6 Ausg.; Ausland: € 32,00/6 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der XBG Games. Der Abopreis gilt für sechs Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächstereichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr.1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg, Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de.

Akt.-Nr. 1345545

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

BIC:

IBAN:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt.
Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media GmbH mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

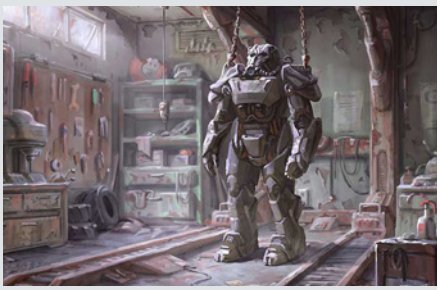
Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

LESERBRIEFE

Anmerkungen? Wünsche? Fragen? Kritik & Kommentare? Schreibt uns per Post oder E-Mail!

WENN DER HYPE ZUM VERHÄNGNIS WIRD

Fallout 4 ist ein tolles Spiel geworden, allerdings nicht unbedingt ein herausragendes. Aber warum haben wir ein solches erwartet?



Das Credo, das wir Videospiele-Journalisten seit Jahr und Tag herunterbeten, lautet: Wider dem Vorbestellungswahn! Angelockt von unnötigen Zusatzkostümen, Waffen oder Gadgets, echte Goodies wie T-Shirts oder Poster und manchmal auch exklusiven Missionen, die man innerhalb von wenigen Minuten absolvieren kann – ich gucke auf euch, *Assassin's Creed: Syndicate* und *Batman: Arkham Knight*! –, entscheiden sich Spieler regelmäßig dazu, schon vor dem Release einen Teil des Kaufpreises zu löhnen.

Das Problem: Logischerweise steht zu diesem Zeitpunkt noch keineswegs fest, ob das Spiel die Erwartungen wirklich erfüllen wird. Im schlimmsten Fall steht man dann mit einem Misttitel da, den man sich dann eventuell sogar kauft, nur um sich selbst einzureden, er sei doch gut, damit man keine unnötige Investition getätigt hat.

Inzwischen ist bei vielen Spielern angekommen, dass das Vorbestellen nicht so gut ist. Bei richtig heiß erwarteten Spielen tritt diese Erkenntnis dann aber doch gerne wieder in den Hintergrund und wird durch das ohrenbetäubende Lärmen des Hype-Trains übertüncht. Bestes und aktuellstes Beispiel: *Fallout 4*. Keine Frage, dabei handelt es sich um ein sehr, sehr gutes Spiel. was sich die meisten Fans aber erhofft haben, war nicht das, sondern ein absolut einzigartiges Meisterwerk, quasi den neuen Heilsbringer unter den Action-RPGs. Der extrem niedrige Schnitt bei den User-Bewertungen auf den Wertungssammelseiten dieser Welt spricht eine eindeutige Sprache.

Aber warum dieser plötzliche Hass vieler Fans? Er hängt eng zusammen mit dem Grund, warum wir vorbestellen: Wir wollen uns im Vorfeld des Releases einreden, dass dieser oder jener Titel ohnehin nur super werden kann. Während die einen sich die Situation dann schönreden, wenn ein heiß herbeigesehntes Spiel doch „nur" gut oder gar schlecht ist. Entweder man verleugnet dann diesen Umstand, wie oben erwähnt, oder man geht den umgekehrten Weg: Man verteufelt alles, was einem nicht daran gefällt, und sieht anstatt eines grundsoliden Abenteuers Softwaremist ohne jeden Wert.

Beides ist nicht ideal und so lange es dermaßen hochgehypte Spiele wie *Fallout 4* gibt, wird sich daran nichts ändern. Eigentlich tolle Spiele stehen auf einmal als Enttäuschung da. Darum: Nicht vorbestellen, nicht in ekstatische Vorfreude verfallen – einfach abwarten und Tee trinken. **Euer Lukas**



Johannes Constantin möchte wissen, ob wir einen **Test zu *Assassin's Creed: Syndicate*** im Heft haben. Na, aber freilich doch!

WO IST DER TEST? DA IST ER!

Sehr geehrtes XBG-Team,

ich bin riesiger Fan der *Assassin's Creed*-Reihe. Ich habe bisher alle Teile und zu fast jedem auch noch eine Collector's Edition. Ich wollte euch mal fragen, ob ihr *Assassin's Creed: Syndicate* auch noch bewerten werdet, obwohl ihr es schon mal in Ausgabe 81 hattet, und ob da dieses Jahr auch wieder Poster dabei sind wie bei *Unity* und *Rogue*?

Johannes Constantin Wenkel

Lukas: Grüß dich! Na klar haben wir *Assassin's Creed: Syndicate* im Heft – nachdem wir es bisher logischerweise nur im Rahmen von Vorschauen behandeln konnten, gibt es diesmal die volle Test-Ladung! Netterweise ist das Ding auch noch richtig gut geworden! Ein Poster zum Spiel gibt es leider in diesem Jahr nicht. Ich hoffe, wir können dich mit unserem coolen Motiv zu *Rise of the Tomb Raider* aber ein wenig vertrösten :-)

SKYLANDERS-MEGAFAN

Hallo Ben, Lukas, Marco und Co.,

meine Name ist Katharina, ich bin neun Jahre alt und komme aus Duisburg. Ich schreibe euch, weil ich euch sagen wollte, dass ich mich immer total freue, wenn ich in eurem Heft etwas über *Skylanders* lese. *Skylanders* ist nämlich meine absolute Lieblingsspieleserie! *Disney Infinity* und *Lego Dimensions* finde ich zwar auch gut, aber nichts kommt an Spyro und seine Freunde ran. Ich bin total froh, dass Benjamin Kegel das genauso wie ich zu sehen scheint und den Spielen immer sehr gute Wertungen gibt. Meiner Meinung nach würden sie sogar noch bessere Wertungen verdienen, aber ich verstehe, dass es für manche Spieler natürlich noch bessere Titel gibt :-) Was mir an *Skylanders* besonders gut gefällt, ist, dass man es auch mit seinen Freunden zusammen spielen kann. Leider habe ich die ersten beiden Teile noch nicht gespielt, weil ich da noch zu klein war und ich da die Xbox meines Papas noch nicht benutzen durfte, doch inzwischen setzt er sich oft gemeinsam mit mir hin und spielt – ich glaube, ihm macht es auch Spaß! Vielleicht spielt er irgendwann auch die ersten beiden Spiele mit mir gemeinsam. So, nachdem ich euch meine Meinung zu *Skylanders* gesagt habe, habe ich noch eine Frage: Ich lese auch die N-ZONE und da sind auch Redakteure drin, die so heißen wie ihr. Macht ihr etwa auch die N-ZONE? Falls ja, fände ich das total cool! Ich habe zwar nur einen Nintendo 2DS, aber ich lese auch sehr gerne die Tests zu Wii-U-Spielen. Vor allem natürlich zu *Skylanders* ;-) **Katharina**

Lukas: Dein *Skylanders*-Liebesbrief hat unseren guten Ben sehr erfreut! Du müsstest mal seinen Arbeitsplatz sehen, da stapeln sich die Figuren geradezu – und zwar nicht nur wenn mal wieder der jährliche Test zu *Skylanders* ansteht ;-) Übrigens hast du natürlich vollkommen recht – das Team in der N-ZONE setzt sich zu einem großen Teil aus den Leuten zusammen, die auch hinter der XBG stecken! Tja, so vielseitig sind wir, da staunst du, hm? ;-)

FAIL OF THE TOMB RAIDER?

Ja hallo und so, XBG,

ich habe mir *Rise of the Tomb Raider* gekauft und bin leider sehr enttäuscht. Das Spiel reicht in keinster Weise an den Vorgänger heran, vor allem aber bleibt es weit hinter dem zurück, was die Serie zu seligen Playstation-One-Zeiten ausgemacht hat. Nummer 1: die Geschichte. Meine Güte, ist die dumm! Die macht echt überhaupt keinen Spaß. Lara ist nicht mehr als eine Abziehfigur, vor allem aber sind die Nebenfiguren an Plattheit nicht zu überbieten. Und die Handlung ist komplett Banane und nicht spannend. Auch das Gameplay wirkt mir viel zu platt, im Grunde ist es einfach nur ein 08/15-Action-Adventure, wie sie heutzutage am Fließband produziert werden. Einfach durch halboffene, belanglos gestaltete Gebiete rennen, belanglos ballern, belanglose Kletter- und Geschicklichkeitseinlagen absolvieren, belanglose Rätsel lösen. Echt, dafür brauche ich doch Lara Croft nicht! Früher, da lebte die Serie von den mysteriös gestalteten, seit Jahrhunderten von keinem Menschen mehr betretenen Gräbern und anderen Ortschaften. Die Gräber heute hingegen sind kurz, nichtssagend und nur eine Ausrede, um für etwas dringend benötigte Abwechslung zwischen zwei Action-Setpieces zu sorgen. Nein, danke! Ich bin schon sehr gespannt, wie ihr das in eurem Test sehen werdet, den ich hoffentlich in der kommenden Ausgabe lesen kann. Ich finde, der letzte Teil hatte wenigstens einen Rest dessen in der DNA, was *Tomb Raider* auszeichnet; jetzt ist es komplett damit vorbei. Das erinnert mich sehr stark an den massiven Qualitätsabfall in *Resident Evil 4*, *5* und *6*. Da war auch in Teil 4 trotz einiger fragwürdiger „Neuerungen" noch viel von dem da, was die Serie ausmacht, im Nachfolger war es dann schon deutlich weniger und Teil 6 ist – wie wir alle wissen – Rotz aus der Videospiele-Hölle. Insofern fürchte ich mich schon sehr vor dem nächsten *Tomb Raider*, denn anscheinend kann es ja nur schlimmer werden. **Sandra Bienetz**

Lukas: So ganz kann ich deine Kritik an *Rise of the Tomb Raider* nicht nachvollziehen. Klar, es ist recht weit weg von dem, was die Serie früher mal war, aber auch nicht mehr als der direkte Vorgänger. Im Gegenteil: Diesmal hat man sich bemüht, wieder mehr auf die Grabräuber-Ursprünge Laras zu setzen und wieder vermehrt Rätsel einzubauen. Wir sind auch der Meinung, es könnten immer noch mehr sein, sehen aber durchaus einen Schritt in die richtige Richtung – anders als bei *Resident Evil*, das, wie du richtig sagst, sich immer weiter vom Kern der Reihe entfernt hat. Wir beziehungsweise unser Tester Chris hatten zumindest viel Spaß mit dem Abenteuer. Ich konnte es privat schon einige Stunden spielen und mir gefällt's auch gut! Wo du unserer Meinung nach richtig liegst, ist jedoch die Handlung, aus der man viel, viel mehr hätte machen können. Wir bestreiten jedoch, dass Lara früher als Figur interessanter war – im Gegenteil, sie war im Grunde ein einziges, großbusiges und bewaffnetes Klischee. In Zeiten von *Uncharted*, *Spec-Ops: The Line* oder auch den Telltale-Abenteuern sticht es einfach deutlich stärker heraus, wenn ein Protagonist oder eine Protagonistin unglaubwürdig charakterisiert wird.

NIEDER MIT DEN ONKELEIEN!

Hallo Lukas,

cool, dass du jetzt die Leserbriefe machst! Ich mochte die von Onkel Tom nicht so, weil der immer so sarkastisch war. Du hingegen nimmst die Sorgen der Leute ernst. Weiter so! **Oswald P.**

Lukas: Danke für das Lob! Die Kritik am Onkel kann ich aber so nicht stehen lassen – der war nicht nur in seinen Brief, sondern auch privat ein echtes Ekel! Falls er das gerade liest: Ist natürlich nur Spaß, du alte Wursthaut!



Sandra sieht *Rise of the Tomb Raider* als eine **riesige Enttäuschung** an. Dieser Meinung kann ich mich nicht anschließen.

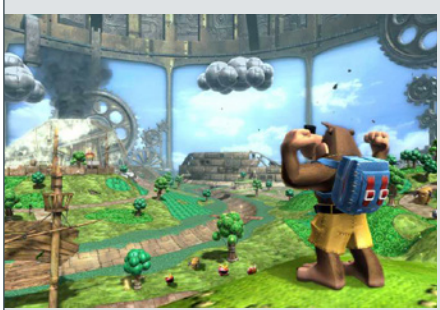
LESERBRIEF DES MONATS

2015 – DAS JAHR DER MEISTERWERKE?

Hi Lukas, hallo XBG!

Da es ja die *PlayBlu* nicht mehr gibt, muss ich euch halt per XBG erreichen. Laaahm! Wobei die *play*[4] – die ja jetzt quasi als Ersatz für die *PlayBlu* agiert – auch nicht schlecht ist. Aber hey, so habe ich wenigstens einen Grund, auch mal wieder meine Xbox One zu entstauben. Spiele privat nämlich eher auf der PS4, aber pssst, das muss ja keiner wissen … Jedenfalls! 2015 und so. Geiles Jahr bisher. *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, *Fallout 4*, *Rise of the Tomb Raider* (oh, noch ein Grund, die Xbox anzumachen!) – nur eine Auswahl der Titel, die mir das Jahr bisher versüßt haben oder noch immer versüßen. Was meint ihr, woher kommt das? Meine Theorie ist ja, dass wir nach dem tendenziell enttäuschenden ersten Jahr mit den neuen Konsolen erst jetzt die Früchte derjenigen Spieleentwicklungen sehen, die nicht mit der Hoffnung ins Rennen gegangen sind, schon zum Start ein möglichst großes Stück vom Konsolenkuchen abzubekommen und ergo die Qualität hintangestellt haben. *Halo 5: Guardians* erwähne ich übrigens bewusst nicht in meiner Aufzählung. Das ist kein Meisterwerk, das ist halt ... na ja, *Halo* eben. **Destructor_112**

Lukas: Ja, 2015 ist/war schon ein sehr ordentliches Jahr. Deine Vermutung, warum es softwaretechnisch stärker ist als 2014, teile ich. Das, was wir jetzt erleben, ist die zweite Welle an Spielen. Bei Xbox 360 und auch der ersten Xbox war es genauso – da kamen die meisten richtigen Kracher auch erst, sobald die Konsole etabliert war und die Entwickler wussten, wie sie mit ihr am besten zu arbeiten haben. Was ich mir jetzt noch wünsche, ist *Banjo-Threeie*!



Ob mein Ruf nach ***Banjo-Threeie*** wohl irgendwann erhört wird?

POSTADRESSE
Computec Media GmbH
Redaktion Xbox Games/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

E-MAIL
xbg.leserbriefe@computec.de

XBOX-INDEX

Der ultimative Leitfaden für One- und 360-Spiele

Action = ACT
Adventure = ADV
Beat'em Up = BEU
Diverse = DIV
Geschicklichkeit = GSK
Ego-Shooter = EGO
Jump & Run = JNR
Rennspiel = RSP
Rollenspiel = RPG
Simulation = SIM
Sportspiel = SPS
Strategie = STG

* = Importspiel (k) = benötigt Kinect (One) = Xbox-One-Spiel

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Ace Combat 6: Fires of Liberation	1-16	ACT	12	ja	1/08	-	82%	Braucht etwas für den Kickstart, brennt aber mit Freunden enorm lange.
Ace Combat: Assault Horizon	1-16	ACT	16	ja	7/11	-	88%	Dank Mach 3 ganz vorne mit dabei!
Air Conflicts: Secret Wars	1-4	ACT	12	ja	6/11	-	65%	Bleibt hinter der Schallmauer, fällt aber auch nicht aus den Wolken.
Alan Wake	1	ACV	16	-	4/10	ja	88%	Packend inszenierter Psycho-Thriller. Hochspannnung!
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	1-2	RSP	12	-	1/09	-	73%	Bisschen spartanisch ausgefallenes Update zum halben Preis. Ist okay.
Alarm für Cobra 11: Crash Time	1-4	RSP	12	-	4/08	-	72%	Solider Straßenracer und ganz klar eine der besseren TV-Umsetzungen.
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	1-4	RSP	12	-	4/11	-	65%	Kommt gerade noch so durch den TÜV, rostet aber schon kräftig.
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	1-4	RSP	12	-	1/10	-	70%	Eine dritte Lackschicht macht ein Auto zwar schöner, aber nicht unbedingt besser.
Alice: Madness Returns	1	ACT	16	-	5/11	ja	70%	Inhaltlich ein Ausflug in eine verstörte Traumwelt, spielerisch normaler Alltag.
Alien Breed: Trilogy	1-2	ACT	16		4/11	-	70%	Actionreiches Remake, das auf jedem Meter Potenzial verschenkt.
Alien: Isolation (One)	1	ACV	16	-	1/15	ja	75%	Die exzellente Atmosphäre kann die handwerklichen Schwächen leider nur schlecht kompensieren.
Aliens: Colonial Marines	1-6	ACT	18	ja	3/13	-	80%	Sicher kein Actionspiel wie aus dem Ei gepellt, dafür stimmen Inhalt, Sound und vor allem Atmosphäre!
Alone in the Dark	1	ACT	18	-	5/08	ja	78%	Guter Survival Horror, aber machtlos gegen Silent Hill und Resident Evil.
Alpha Protocol	1	ACT	16	-	5/10	-	88%	Außergewöhnliches Spionage-RPG abseits der üblichen Rollenspiel-Klischees.
Amped 3	1-2	SPS	16	-	1/06	-	74%	Kein wirklicher Nachfolger, sondern fast ein neues Spiel.
Anarchy Reigns	1-16	BEU	18	ja	3/13	-	82%	Hässliches Grafik-Entlein trifft muskelbepackten Multiplayer-Schwan: ein Online-Hit.
Apache: Air Assault	1-4	SIM	16	ja	1/11	ja	74%	Das ist kein Action-Spiel – es ist die Simulation einer Kampfmaschine.
Arcana Heart 3	1-2	BEU	12	ja	6/11	-	87%	Süß, niedlich und ziemlich moe. Komplexer Klopper mit viel dahinter.
ArcaniA: Gothic 4	1	RPG	12	-	1/11	-	68%	Es schmerzt zu sehen, was aus diesem ehrgeizigen Spiel wurde.
Are You Smarter Than A 5th Grader? Game Time *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	6/10	-	39%	Ein Fünftklässler würde es im Regal stehen lassen.
Armored Core 4 *	1-8	ACT	n.n.b.	ja	4/07	-	79%	Kompromisslose Action mit Schwächen in Kür & Storyline.
Armored Core: For Answer	1-8	ACT	12	ja	7/08	-	70%	Kurzweiliger Action-Intensivkurs, auch für Neulinge.
Army of Two: The Devil's Cartel	1-2	ACT	18	ja	7/13	ja	73%	Brutal ehrlicher Koop-Shooter mit Action, Action und nochmal Action. Zu zweit macht's schon Laune!
Ashes Cricket 2009	1-4	SPS	0	ja	6/09	ja	70%	Etwas nüchterner, aber kompetenter Cricket-Import.
Assassin's Creed IV: Black Flag	1-8	ACT	16	ja	1/14	ja	79%	Den genialen Elementen zur See wird durch alte Laster der Wind aus den Segeln genommen.
Assassin's Creed: Rogue	1	ACT	16	-	1/15	ja	83%	Ein wenig mehr Mut zur Innovation wäre toll gewesen, aber auch so überzeugt der Abwechslungsreichtum.
Assassin's Creed: Unity (One)	1-4	ACT	16	ja	1/15	ja	87%	Erstrahlt auf der One nicht nur im neuen Glanz, sondern poliert auch das Spielprinzip ordentlich auf.
Assassin's Creed	1	ACT	16	-	1/08	ja	92%	In jeder Hinsicht eine positive Überraschung.
Assassin's Creed 3	1-8	ACT	16	ja	12/12	-	79%	Starke Spielwelt & Seegefechte treffen auf technische Unzulänglichkeiten bei Grafik und Gameplay.
Assassin's Creed II	1	ACT	16	-	1/10	ja	90%	Ein gelungenes Attentat auf die Langeweile. Ezio fesselt an die Konsole.
Assassin's Creed: Brotherhood	1-8	ACT	16	ja	1/11	ja	90%	Dank frischem Gameplay und Multiplayer deutlich mehr als eine Erweiterung.
Assassin's Creed: Revelations	1-6	ACT	16	ja	1/12	-	88%	Tolles Spiel, doch jetzt muss ein neuer Held her. Schnell!
Asura's Wrath	1	ACT	16	-	3/12	-	81%	Viel Zorn, viel Barmherzigkeit. Der Rachefeldzug ist schön anzusehen und leicht zu spielen.
Attack of the Movies 3D *	1-4	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	35%	Steht in den USA im Regal und darf dort auch bleiben.
Avatar: Das Spiel	1-16	ACT	16	ja	1/10	ja	81%	Jurassic Park auf Steroiden. Überraschend gute Filmversoftung.
Avatar: Die Erde brennt	1-2	BEU	12	-	2/08	-	56%	Gut gestraffter Nachfolger, der immer noch einen Nachfolger braucht.
Backbreaker	1-4	SIM	0	ja	5/10	ja	79%	Im Football brechen Knochen - hier wird es richtig gut simuliert.
Baja: Edge of Control	1-10	RSP	0	ja	7/08	-	70%	Das beste Fahrwerk nützt nichts, wenn der Motor patzt...
Band Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	83%	Die Teenie-Ableger für Kids mit (zu) viel Taschengeld.
Banjo Kazooie: Schraube locker	1-2	ACT	6	ja	1/09	ja	80%	Gelungenes Comeback des Jump'n'Run-Duos. Originell und witzig.
Baphomets Fluch 5	1	ACV	12	-	11/15	ja	82%	Ein würdiger Nachfolger für den zweiten Teil. Auf ganzer Linie ein Erfolg und eine echte Überraschung.
Bass Pro Shops: The Hunt *	1-2	SIM	n.n.b.	-	6/10	-	53%	Erlöst die Viecher, sie werden es euch danken!
Bass Pro Shops: The Strike *	1-2	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	51%	Nur was für genügsame Angler mit vieeeel Zeit.
Batman: Arkham Asylum	1	ACT	16	-	6/09	ja	91%	Eine der besten Comic-Umsetzungen seit Langem. Batman in Bestform!
Batman: Arkham City	1	ACT	16	-	7/11	-	90%	Der Schrecken, der die Nacht durchflattert. Der Spielspaß, der nie versiegt.
Batman: Arkham Knight (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	85%	Ein gelungenes, superatmosphärisches Finale der Arkham-Reihe. Nur das allgegenwärtige Batmobil nervt.
Batman: Arkham Origins	1-8	ACT	16	ja	1/14	-	87%	Kommt (ideen-)technisch nicht ganz an seine Vorgänger ran, darf aber keinem Batman-Fan fehlen!
Battle Fantasia	1-2	BEU	12	ja	3/09	-	78%	Hübscher Appetizer zum Einstieg in die Beat'em-Up-Welt.
Battle vs. Chess	1-2	STG	6	ja	4/11	-	86%	Prima Show. Prima Basis. Prima Inhalt. Mehr geht fast nicht.
Battlefield 2: Modern Combat	1-24	EGO	16	ja	3/06	ja	81%	Für Einzelspieler okay, für Mehrspieler exzellent!
Battlefield 3	1-24	EGO	18	ja	1/12	-	90%	Die Schlacht tobt - worauf wartet ihr noch?
Battlefield 4	1-24	EGO	18	ja	1/14	ja	84%	Der Multiplayer ist klasse, doch die Kampagne erweist sich als uninspiriert.
Battlefield: Bad Company	1-24	EGO	16	ja	5/08	ja	84%	Unterhaltsamer Militär-Shooter mit guter Engine. Der Multiplayer ist mager.
Battlefield: Bad Company 2	1-24	EGO	16	ja	3/10	ja	89%	Feuert aus allen Rohren auf Modern Warfare 2.
Battlefield: Hardline (One)	1-66	EGO	18	ja	5/15	ja	76%	Netter, aber selten zu Ende gedachter Cop-Thriller mit einem Multiplayer zwischen Battlefield und CS.
Battlestations: Midway	1-8	STG	12	ja	3/07	ja	76%	Strategisches Kriegsspiel mit viel Potential. Leider nicht ausgeschöpft.
Battlestations: Pacific	1-4	STG	12	ja	4/09	ja	83%	Tora! Tora! Tora! Midway ist ausgeschaltet. 80er Bereich erobert.
Bayonetta	1	ACT	18	-	2/10	ja	90%	Verzaubert die Spielerherzen: Bayonetta legt die Konkurrenz übers Knie
BDFL Manager 2007	1-2	SIM	0	-	1/07	-	86%	Lässt sich fix bedienen, erleichtert den Einstieg und bietet viel Taktik.
Beautiful Katamari	1-4	GSK	0	ja	3/08	ja	75%	Schwächelnde Umsetzung eines tollen Spiels. Sollte man mal erlebt haben.
Bee Movie: Das Game	1-2	ACT	0	-	2/08	ja	73%	Freizügiger Mix aus Flugshow und Kinder-Unterhaltung.
Beijing 2008	1-8	SPS	0	ja	6/08	-	68%	Ohne olympischen Hype bleibt nicht mehr viel übrig.
Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks	1	ACT	6	-	7/10	-	62%	Dünnes Ben-10-Süppchen, aber sehr schön dekoriert.
Ben 10: Cosmic Destruction	1	ACT	12	-	1/11	-	61%	Fans finden mehr als 10 gute Gründe, um Ben auch hier zu mögen!
Beowulf: The Game	1	ACT	18	-	1/08	-	78%	Motivierender Metzler im Stil von God of War. Ruhig mal reinschauen.
Big Bumpin' *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	32%	Der Spielspaß fährt hier voll in die Bande.
Binary Domain	1-10	ACT	16	ja	3/11	-	70%	Interessante Spielidee im Clinch mit penetranten Spaßbremsen. Netter Versuch.
Bionic Commando	1-4	ACT	18	ja	4/09	ja	84%	Kein Megahit, aber sehr unterhaltsame Action. Operation Remake geglückt.
Bionicle Heroes	1	ACT	0	-	2/07	-	64%	Wie erwartet: Für Bionicle-Nerds wohl noch ganz okay.
Bioshock	1	EGO	18	-	6/07	ja	96%	Düster, beklemmend und phantastisch orchestriert. Absoluter Pflichtkauf!
BioShock 2	1-10	EGO	18	ja	2/10	ja	90%	Erzählstil, Kampfsystem, Stimmung - alles top. Bloß fehlen die Überraschungen.
Bioshock Infinite	1	EGO	18	-	5/13	-	90%	Geht los und und gönnt euch diesen faszinierenden Himmelsritt – wärt ihr so freundlich?
Birds of Steel	1-16	ACT	16	ja	3/12	-	77%	Historisch und grafisch detailverliebte, kurzweilige Luftkampf-Action.
Black College Football Experience *	1-2	SPS	n.n.b.	-	5/10	-	48%	Mache keine Europareise und ziehe keine Topwertung ein.
Blacksite: Area 51	1-10	EGO	16	ja	1/08	-	82%	Ihr dürft ruhig mal einen Blick riskieren. Gebt den Aliens eine Chance.
Blades of Time	1-2	ACT	16	ja	3/11	-	74%	An sich ist sie ja liebenswürdig, doch Ayumi zickt zu oft herum.
Bladestorm: Der Hundertjährige Krieg	1	STG	12	-	2/08	ja	70%	Auf dem Bildschirm passiert einiges, nur habt ihr zu wenig Einfluss darauf.
BlazBlue: Calamity Trigger	1-2	BEU	12	ja	3/10	ja	92%	Starker Vorzeige-Prügler, dem eine große Zukunft bevorsteht.
BlazBlue: Continuum Shift	1-2	BEU	12	ja	1/11	ja	93%	Gutes wird noch besser: Die Perfektion ist zum Greifen nah.
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	1-16	ACT	12	ja	6/07	ja	84%	Luftkampf gegen Wunderwaffen: Die Rotoren blasen frischen Wind zu uns.
Blazing Angels: Squadrons of WWII	1-16	ACT	12	ja	3/06	ja	84%	Wirkt in HD noch einen Tick natürlicher. Nur Fliegen ist schöner!
Blitz: The League	1-2	SPS	16	ja	4/07	-	72%	Keine Neuerungen außer verbesserter Optik. Spaß macht's trotzdem!
Blitz: The League II	1-2	SPS	16	ja	1/09	-	61%	Ein Sixpack-Starkbier zwischen dem sonst üblichen Football-Schampus.
Blood Bowl	1-2	SPS	12	ja	1/10	ja	75%	Warhammer-Fans freuen sich auf den Anstoß. Dem Rest ist es zu undurchsichtig.
Blood Bowl 2	1-2	STG	12	ja	11/15	ja	78%	Stürmt mit Wucht nach vorne – und prallt dann von einer Technik-Barrikade ab. Spielerisch aber superb.
Blood Stone 007	1-16	ACT	16	ja	1/11	-	71%	Bond ist ein Kinoheld. Auf der Konsole will's nicht mehr so recht klappen.
Blue Dragon	1	RPG	12	-	6/07	-	74%	Gut gemeintes, aber arg uninspiriertes Nippon-RPG.
Blur	1-20	RSP	12	ja	5/10	ja	87%	Zwischen Aggression und Geschwindigkeitsrausch - Adrenalin pur!
Bodycount	1-12	EGO	18	ja	7/11	-	62%	Saubere Ballerbasis, die eigene Ideen mitbringt, aber nicht auslotet.
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	1	JNR	12	-	2/09	ja	73%	Hündchen mit angenehm aggressiver Identitätsstörung
Bomberman: Act Zero	1-8	ACT	12	ja	1/07	-	27%	Ach du Schande, was ist das denn? NextGen ersetzt keinen Spielspaß, Leute.
Borderlands	1-4	EGO	18	ja	7/09	ja	86%	Ein vermadmaxter Geheimtipp: Ego-Roleplaying-Spaß mit kleinen Macken.
Borderlands 2	1-4	EGO	18	ja	12/12	-	85%	Spielerisch und gestalterisch praktisch inhaltsgleich mit dem genialen Vorgänger.
Borderlands: Add-On Doppelpack	1-4	EGO	18	ja	4/10	ja	78%	1,5 Add-Ons zum vernünftigen Preis. Geht in Ordnung.
Borderlands: The Pre-Sequel (One)	1-4	ACT	18	ja	1/15	ja	82%	Nur ein kleiner Teil der Serie, aber ihr werdet mit Sicherheit euren Spaß damit haben!
Bound by Flame	1	RPG	16	-	7/14	ja	55%	Langweilig inszeniertes RPG mit raubeiniger Aufmachung, blöden Dialogen und schwachem Kampfsystem.
Brave: A Warrior's Tale	1	ACV	6	-	7/09	-	42%	Im wahrsten Sinne des Wortes ein reines Kinderspiel.
Brink	1-16	EGO	16	ja	5/11	-	80%	Eines müsst ihr wissen: Offline zu gehen, bedeutet für Brink Herzstillstand.
Brothers in Arms: Hell's Highway	1-20	EGO	18	ja	7/08	ja	82%	Freunde des Genres rufen "Curahee!" Der Rest wirft den Karabiner ins Korn.
Brunswick Pro Bowling (k)	1-4	SPS	0		4/11	-	50%	Viel Bowling-Potenzial trifft auf wenig Durchschlagskraft.
Brütal Legend	1-8	ACT	18	ja	7/09	-	85%	Versoftete Comic-Battle-Hymn mit einem richtig dicken Schuss Humor.
Bullet Witch	1-2	ACT	18	ja	3/07	-	49%	Das war wohl nix! Für Trash-Fans vielleicht ganz interessant.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Bulletstorm	1-4	EGO	18	ja	3/11	ja	84%	Spielt sich wie ein langer Tritt in den Hintern. Brutalo-Klamauk für Gamer mit Humor.
Bully: Die Ehrenrunde	1-2	ACT	16	-	3/08	ja	86%	Jimmy gehört eher in den Knast als in die Schule. Doch nicht bei uns.
Burnout Paradise: The Ultimate Box	1-8	RSP	12	ja	3/09	-	92%	Das ist wirklich das "ultimative" Rennspiel-Erlebnis!
Burnout: Paradise	1-8	RSP	12	ja	2/08	ja	89%	Criterion holt alles aus der beliebten Rennspiel-Serie raus. Hut ab!
Burnout: Revenge	1-6	RSP	12	ja	3/06	ja	92%	Von 0 auf 200 in drei Sekunden: Burnout Revenge rast allen davon!
Cabela's African Safari *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	42%	Nicht nur der Löwe schläft heut' Nacht.
Cabela's Big Game Hunter 2008 *	1	SIM	n.n.b.	-	2/08	-	55%	Leicht frisierter Cabela-Neueinsteiger mit traditionellen Problemen.
Cabela's Dangerous Adventures	1	ACT	12	-	4/09	-	52%	Jägermeister. Denn manche Hirschhatz erträgt man nur blau.
Cabela's Dangerous Hunts 2011	1-4	ACT	16	-	5/11	ja	60%	Obacht! Aggressive Ente im Anflug!
Cabela's North American Adventures *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	58%	Cabela entdeckt ganz zaghaft Features von vor fünf Jahren.
Cabela's Outdoor Adventures *	1	SIM	n.n.b.	-	5/10	-	62%	Cabela jagt den Mittelweg aus Tempo und Simulation.
Call of Duty 2	1-16	EGO	18	ja	1/06	ja	85%	Zeigt ansatzweise, was die Xbox leisten kann.
Call of Duty 3	1-16	EGO	18	ja	1/07	ja	88%	Das kracht, rummst und sieht verdammt gut aus. Volltreffer!
Call of Duty 4: Modern Warfare	1-12	EGO	18	ja	1/08	ja	93%	Aus dem Weg, Master Chief! Hier kommt der Shooter des Jahres!
Call of Duty: Advanced Warfare (One)	1-18	EGO	18	ja	1/15	ja	77%	Der Mehrspieler-Part weiß durch einige intelligente Design-Entscheidungen zu gefallen, Solo suckt aber.
Call of Duty: Black Ops	1-18	EGO	18	ja	1/11	ja	89%	Der Kalte Krieg mit heißer CoD-Präsentation.
Call of Duty: Black Ops 2	1-18	EGO	18	ja	12/12	-	82%	Typisch Call of Duty: Kurz, intensiv und spaßig, aber auch technisch und spielerisch veraltet.
Call of Duty: Ghosts	1-12	EGO	18	ja	1/14	ja	87%	Im Multiplayer genauso unterhaltsam wie die Vorgänger, auch die Kampagne kann sich sehen lassen.
Call of Duty: Modern Warfare 2	1-18	EGO	18	ja	1/10	ja	89%	Enttäuscht in manchen Punkten, ist aber ein riesiger Megaspaß.
Call of Duty: Modern Warfare 3	1-18	EGO	18	ja	1/12	-	89%	Furiose Achterbahnfahrt mit einer feuernden M60 im Anschlag.
Call of Duty: World at War	1-16	EGO	18	ja	1/09	ja	83%	Tritt in große Fußstapfen, aber dicke Technik allein gewinnt keinen Krieg.
Call of Juarez	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	80%	Deftige Westernkost. Auf der Xbox 360 besser als auf dem PC.
Call of Juarez: Bound in Blood	1-16	EGO	18	ja	5/09	ja	87%	Im Wilden Westen geht's heiß her. Heiß bedeutet in diesem Fall „Äußerst spaßig".
Call of Juarez: The Cartel	1-12	ACT	18	ja	6/11	-	59%	Call of Juarez 2,5: Leider wird der Mut zum Wandel nicht belohnt.
Captain America: Super Soldier	1	ACT	16	-	6/11	-	63%	Keine Stars and Stripes. Dem Patrioten fehlt etwas an Biss.
Carnival Games: In Aktion! (k)	1-2	GSK	0		4/11	-	60%	Eine Eintrittskarte ins Phantasialand kostet dasselbe, bringt aber mehr Spaß.
Cars	1-2	RSP	0	-	2/07	ja	69%	Grafisch leicht aufgebohrte Xbox-Fassung mit denselben Problemen.
Cars: Hook International	1-2	RSP	0	-	2/08	-	68%	Gaudi-Racer für die jüngeren McQueen-Fans.
Cars: Race-O-Rama	1-2	RSP	0	-	1/10	-	59%	Fährt konsequent an der Zielgruppe vorbei.
Castlevania: Lords of Shadow	1	ACT	16	-	7/10	-	86%	Castlevania löst sich von seinen Ketten und beschreitet neue Wege.
Castlevania: Lords of Shadow 2	1	ACV	16	-	5/14	ja	79%	Eine gute, wenn auch wuchtige Fortsetzung mit interessanten Ideen und noch mehr akuten Macken.
Catherine	1-2	GSK	16	-	3/12	-	91%	Stimulierend für die Sinne: Catherine verdreht jedem Spieler den Kopf
Child of Eden	1	ACT	6	-	5/11	ja	87%	Futuristisch anmutendes Multimedia-Spektakel fernab üblicher Standards.
Chromehounds	1-12	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Freunde von Kampfrobotern und Online-Gefechten.
Civilization Revolution	1-4	STG	6	ja	5/08	ja	83%	Mit den richtigen Ideen ist komplexe Strategie auch auf Konsolen möglich.
Colin McRae: DiRT	1-8	RSP	0	ja	5/07	ja	91%	Direkt an die Spitze: Colin McRae bleibt der Rallye-Champion!
Colin McRae: DiRT 2	1-8	RSP	6	ja	6/09	-	93%	Das bislang vollendetste Offroad-Paket. Dürfte schwer zu toppen sein.
College Hoops 2K8 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	80%	Bester Teil der vielleicht besten College-Basketball-Serie
Command & Conquer 3: Kanes Rache	1-4	STG	16	ja	5/08	-	86%	Kane ist zurück und mit ihm unser Spielspaß im C&C-Universum.
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1-4	STG	16	ja	4/07	ja	93%	Ausbalancierte Massenkeilereien mit toller Story.
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	1-4	STG	16	ja	1/09	-	84%	Wie die aufgehende Sonne, so auch der Spielspaß. Lässt sich gut steuern.
Conan	1	BEU	16	-	1/08	ja	72%	Männer-Beat'em-Up zwischen Stahl, Blut und zu geraden Linien.
Conflict: Denied Ops	1-2	EGO	18	ja	3/08	-	66%	Kommt in dieser Form zwei Jahre zu spät. Dank Koop aber nicht ganz verloren.
Crash of the Titans	1-2	JNR	12	-	1/08	ja	67%	Kurzweilige Spring-Schlägerei, die schnell abflacht.
Crash: Herrscher der Mutanten	1-2	JNR	6	-	1/09	ja	75%	Klassisches Jump'n'Run, das seine technischen Schwächen einfach weggrinst.
Create	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Bauklötzchen stapeln war gestern, heute wird kreiert!
Crossboard 7	1-2	SPS	6	-	1/11	-	58%	Boardspiel mit mäßigem Umfang, aber netter Präsentation.
Crysis 2	1-12	EGO	18	ja	4/11	ja	90%	Unterhält durchgehend auf sehr hohem Niveau. Und sieht klasse aus.
Crysis 3	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	89%	Die unterhaltsamste Technikdemonstration am Videospielmarkt – Crysis bleibt sich zum Finale treu.
CSI: Eindeutige Beweise	1	ACV	12	-	1/08	ja	52%	Werbewirksam inszenierter Denkabgang bar jeder Herausforderung.
Damnation	1-2	ACT	16	ja	5/09	-	39%	Mit den Worten des Johnny Rotten: „No Future" für diese Art Spiel.
Dance Central (k)	1-2	GSK	0	-	1/11	-	84%	Wer sich Kinect kauft, sollte sich dieses Spiel unbedingt mitnehmen.
Dance Central 2 (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	87%	Wer hier auf dem Hintern hocken bleibt, hat sich auf Superkleber gesetzt.
Dance Evolution	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Sehr japanisches Tanzspiel, das im Vergleich altbacken wirkt.
Dance Paradise (k)	1-10	GSK	0		2/11	-	70%	Die Bewegungssteuerung erfüllt leider nicht die Erwartungen.
Dancing Stage Universe	1-4	GSK	0	ja	2/08	-	80%	Nettes Tanzspiel, leider zu sehr auf den westlichen Geschmack zugeschnitten.

GEWINNSPIEL – HALO: THE FALL OF REACH



Als *Halo*-Fan ist die Welt im Moment echt in Ordnung! Nicht nur dürft ihr euch im neusten Teil der edlen Spielserie auf Xbox One austoben, mit *Halo: The Fall of Reach* erwartet Fans der Shooter-Legende auch Frischfleisch in Filmform! Ihr brennt darauf, mehr über die Ursprünge der Spartans zu erfahren? Ihr wollt euch kopfüber in die Geschichte des Master Chief und die Anfänge des Elitesoldaten-Programms stürzen? Dann macht mit bei unserem Gewinnspiel! In Kooperation mit Polyband verlosen wir drei fette Blu-ray-Pakete bestehend aus *Halo: The Fall of Reach* sowie dem Double-Feature *Halo: Nightfall* und *Halo: Forward Unto Dawn*. Drei Filme, komplett kostenlos – na ja, fast kostenlos! Euer Hirn müsst ihr bemühen und uns folgende Frage beantworten:

Wie lautet der Name der Frau, die als die Mutter des Spartan-II-Programms gilt?

Teilnahmebedingungen: Schickt eine E-Mail mit dem Betreff „The Fall of Reach", eurem Namen, Anschrift und der richtigen Antwort an xbg.leserbriefe@computec.de. Teilnahmeschluss: 8. Januar 2016. Teilnahmeberechtigt sind alle XBG-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter und Sponsoren der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Gewinner werden im Losverfahren ermittelt. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

© 2015 Microsoft/Polyband

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Dancing Stage Universe 2	1-4	GSK	0	ja	7/08	-	80%	Selbst Couch-Potatoes verspüren bei diesem Titel ein Kribbeln in den Beinen.
Dante's Inferno	1	ACT	18	-	2/10	ja	85%	Wer noch nie durch die Hölle ging, kann es nun tun. Teuflisch gut!
Dark Messiah of Might & Magic: Elements	1-10	RPG	18	ja	2/08	-	83%	Eher was für Fans mitreißender Action als für Spitzohr- und Fußhaarträger.
Dark Souls	1-4	ACT	16	ja	7/11	-	91%	Bombenschwere Fantasy-Action, für die es sich zu sterben lohnt.
Dark Souls 2	1-4	RPG	16	ja	5/14	-	92%	Vielschichtiges Kampfsystem, hohe Langzeitmotivation, riesige Spielwelt: Ein Höhepunkt des Genres!
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin (One)	1-4	RPG	16	ja	7/15	ja	88%	Technisch nur marginal verbesserte, dafür aber umfangreichste Fassung des einzigartigen RPGs.
Dark Void	1	ACT	16	-	2/10	ja	78%	Gleitet kurz auf der Spießspaßluftströmung, landet dann aber etwas unsanft.
Darkest of Days *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	32%	Perfektes Beispiel für: gute Idee, miserable Umsetzung.
Darksiders	1	ACT	18	-	2/10	ja	84%	Fette Comic-Action mit mächtig dickem Schwert.
Darksiders 2	1	ACT	16	-	10/12	-	85%	THQ lässt uns mit Tod den Spaß am Entdecken entdecken.
Darkstar One: Broken Alliance	1	SIM	12	-	5/10	ja	70%	Space Opera für Liebhaber eines klassischenScience-Fiction-Themas.
Das Bourne Komplott	1	ACT	18	-	5/08	-	76%	Kann trotz kurzer Dauer nicht das hohe Anfangsniveau erreichen.
de Blob 2	1-2	JNR	6	-	2/11	ja	87%	Faszinierendes Farbspiel mit tollem Konzept.
Dead or Alive 4	1-16	BEU	16	ja	2/06	-	90%	Optisch super, spielerisch stark und (noch) konkurrenzlos. Zugreifen!
Dead or Alive 5	1-4	BEU	16	ja	12/12	-	88%	Der beste Teil der DoA-Serie bleibt sich selbst treu, scheut sich aber nicht vor Feintuning.
Dead or Alive 5: Last Round (One)	1-16	BEU	16	ja	5/15	ja	86%	Die umfangreichste und wohl auch beste Version des Spiels, mittlerweile aber technisch etwas veraltet.
Dead or Alive: Xtreme 2	1-4	SIM	12	ja	2/07	-	72%	Es sieht gut aus, aber innere Werte sind mit der Lupe zu suchen.
Dead Space	1	ACT	18	-	7/08	ja	88%	Toller Survival-Horror, der euch den Schlaf rauben wird.
Dead Space 2	1-8	ACT	18	ja	2/11	-	90%	Im Weltall hört niemand eure Freudensschreie. Toll gemachter Action-Horror!
Dead Space 3	1-2	ACT	18	ja	3/13	-	90%	Phänomenale Technik, tolle neue Ideen: Trotz des Weltraum-Vakuums geht Isaac nicht die Luft aus!
Deadliest Catch: Alaskan Storm *	1-8	SIM	n.n.b.	ja	2/11	-	51%	Trotz wilder See kein Wellenbrecher.
Deadliest Catch: Sea of Chaos *	1-8	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	34%	Investiert das Geld lieber in einen Krabbencocktail.
Deadly Premonition	1	ACV	18	-	1/11	ja	61%	Kaum zu steuernde Reise ins Horror-Herz der verwirrenden Töne.
Deadpool	1	ACT	18	-	9/13	ja	81%	Humorvoller kann man das Thema Deadpool kaum anpacken. Action von der Stange, die aber unterhält.
Deathsmiles	1-2	ACT	n.n.b.	ja	2/11	ja	83%	Zauberhaftes Shoot'em-Up auf der Suche nach Herausforderungen.
Def Jam Rapstar	1-2	GSK	0	-	1/11	-	80%	Ist ja hammer-hammerhart, da ist Einiges am Start! Zumindest in musikalischer Hinsicht.
Def Jam: ICON	1-2	BEU	18	ja	3/07	-	86%	Rapper vermöbeln mit Sound und Stil: Zugreifen und Boxen aufdrehen!
Defiance	1-XX	ACT	18	ja	7/13	-	69%	Glitch-behafteter MMO-Shooter, der in seiner aktuellen Form noch nicht wirklich fesseln kann.
Der Gestiefelte Kater (k)	1-2	ACV	6	-	2/12	-	60%	Unterhaltsamer Katzenheld macht sich auf ins kurze Abenteuer.
Der Goldene Kompass	1	ACV	12	-	2/08	-	59%	Ein paar gute Ansätze, zu weiten Teilen aber eine Standard-Filmumsetzung.
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	1-3	ACT	16	ja	1/12	-	75%	Die Kollegen im Norden leisten souverän ihren Militärdienst ab.
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	1-16	ACT	16	ja	2/09	ja	67%	Allerhöchstens für Fans der Filme zu empfehlen. Wenn überhaupt.
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde II	1-4	STG	12	ja	5/07	-	91%	Es funktioniert! Echte Strategie auf einer Konsole! Mit Massenschlachten!
Der Pate	1	ACT	18	-	1/07	-	84%	Auch die 360-Version kann man nur schwer ablehnen.
Der Pate 2	1-16	ACT	18	ja	3/09	-	82%	GTA IV behandelt man mit Respekt, capito? Und das tut der Pate.
Der Unglaubliche Hulk	1	ACT	12	-	5/08	-	68%	Nicht alles Grüne ist gut für seine Umwelt.
Destiny (One)	1-12	EGO	16	ja	11/14	ja	82%	Die Shooter-Revolution bleibt aus. Spaß macht Bungies erster Ausflug in die MMO-Welt aber auf jeden Fall!
Destroy All Humans: Der Weg des Furons	1-2	ACT	16	-	3/09	ja	38%	So wird das nichts mit der UFO-Sekte.
Deus Ex: Human Revolution	1	ACT	18	-	6/11	-	91%	Atmosphärisch starker Sci-Fi-Thriller, der mühelos Genre-Grenzen spregt.
Deus Ex: Human Revolution: Director's Cut	1	ACT	18	-	1/14	-	85%	Der Zahn der Zeit hat an der Technik und der Grafik genagt – inhaltlich aber nach wie vor grandios.
Devil May Cry 4	1	ACT	16	-	2/08	ja	82%	Nicht der erwartete Superknüller, aber einguter Titel aus dem Hause Capcom.
Devil May Cry 4: Special Edition (One)	1	ACT	16	-	9/15	ja	81%	Die sieben Jahre sind nicht spurlos an Dante vorbeigezogen, das Kämpfen hat er aber immer noch drauf.
Diablo 3	1-4	ACT	16	ja	11/13	ja	84%	Hoffentlich wird das suboptimale Balancing noch gepatcht – dennoch ein klasse Hack & Slay.
Diablo 3: Ultimate Evil Edition (One)	1-4	RPG	16	ja	11/14	ja	89%	Das Spiel hat einen schnell in seinen Bann gezogen und lässt einen dann monatelang nicht los.
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	1-2	ACT	12	-	6/08	ja	71%	Kein Lizenzschrott, aber es wäre viel mehr drin gewesen.
Die Geheimnisse der Spiderwicks	1-4	ACV	12	-	3/08	-	70%	Jüngere Gamer freuen sich auf eine Welt voller Magie.
Die Legende der Wächter	1	ACT	6	-	1/11	-	60%	So ein Uhu kann viel, aber eben keinen Zusatzinhalt ankleben.
Die Simpsons: Das Spiel	1-2	JNR	12	-	1/08	-	70%	Zündet einmal richtig, danach hat es sich ausgelacht.
Die Sims 3	1	SIM	6	-	1/11	-	80%	GZSZ 3.0 jetzt auch für Konsole. Immer noch spannend anzusehen.
Die Sims 3: Einfach tierisch	1	SIM	6	-	1/12	-	78%	Nicht für die Katz', aber doch recht teuer.
DiRT 3	1-8	RSP	6	ja	5/11	ja	92%	Gewohnt erstklassige Schlammschlacht mit neuen Ideen und alten Stärken.
DiRT Showdown	1-8	RSP	6	ja	7/12	-	76%	Im Multiplayer durchaus sehr spaßige, alleine jedoch schnell langweilige Raserei ohne Tiefgang.
Dishonored	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Faszinierende Mischung aus Action, Schleichen, Tricksen und einem tollen Setting.
Disney Infinity 2.0 (One)	1-4	ACV	12	ja	1/15	-	66%	So sollten Fortsetzungen nicht aussehen: in vielen Punkten schlechter und restriktiver als der Vorgänger.
Disney Infinity 3.0	1-4	ACT	6	ja	11/15	-	75%	Das Spiel ist nicht übel, das Geschäftsmodell kann einem aber übel werden lassen. Ergo: Luft nach oben.
Disney Universe	1-4	JNR	6	-	1/12	-	70%	Riesige Disney-Welt für kleine Jump'n'Run-Abenteurer.
Disney: Sing It!	1-8	GSK	0	ja	2/09	-	68%	Lauwarme Disney-Karaoke für junge Nachwuchsinterpreten.
Disney's Triff die Robinsons	1	ACT	6	-	4/07	-	63%	Als PAL-Version „und" auf anderen Konsolen günstiger...
Divinity II: Ego Draconis	1	RPG	12	-	6/09	-	78%	Unterhaltsame und traditionelle Drachen-Saga, lediglich etwas unausgereift.
Divinity II: The Dragon Knight Saga	1	RPG	12	-	1/11	ja	75%	Die Drachen heizen auf Sparflamme. Warm wird einem dennoch.
DJ Hero	1-8	GSK	0	ja	1/10	-	90%	Vorsicht, Eltern: Dieses Spiel lässt den Berufswunsch DJ unauslöschlich aufkommen.
DJ Hero 2	1-3	GSK	0	ja	1/11	-	90%	Der zweite Auftritt gelingt souverän: Rundum verbesserter Disc Jockey.
DMC: Definitive Edfition (One)	1	ACT	16	-	5/15	ja	86%	Ein Muss für Hardcore-Serienfans und alle, die diesen Action-Kracher bislang verpasst haben.
DmC: Devil May Cry	1	ACT	16	-	3/13	-	80%	Denkt euch das DmC-Franchise einfach mal weg und genießt einen netten Schnetzler mit Designmacken.
DoDonPachi: Resurrection	1	ACT	12	-	1/12	-	80%	Freakspiel für Hardcore-Zocker mit Shooter-Standleitung nach Japan.
Don King Boxing	1-2	SPS	12	ja	4/09	-	58%	Ein sprichwörtlicher Querschläger, der in Kings Frisur hängen bleibt.
Don King presents Prizefighter *	1-2	BEU	n.n.b.		5/08	-	58%	Ein Spiel wie ein Axel-Schulz-Kampf: Schwach angefangen, stark nachgelassen.
Doom 3: BFG Edition	1-8	EGO	18	ja	12/12	-	71%	Eine virtuelle Geisterbahn auf der nicht ganz erfolgreichen Suche nach ihrer neuen Videospiel-Identität.
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen (k)	1-4	GSK	0	-	2/11	-	78%	Diagnose: Kinect und Kawashima passen gut zusammen. Nächstes Mal mehr Umfang.
Drachenzähmen leicht gemacht	1-2	ACT	6	-	4/10	-	59%	Und wieder eine Filmumsetzung, auf die man auch verzichten kann.
Drachenzähmen leicht gemacht 2	1-2	ACT	6	-	11/14	ja	46%	Freud- und lieblose Filmadaption ohne Ideen und praktisch völlig und Langzeitmotivation.
Dragon Age II	1	RPG	18	-	3/11	ja	85%	Der Champion geht um: Imposantes RPG, dem es nur an neuer Technik mangelt.
Dragon Age: Awakening	1	RPG	18	-	3/10	ja	87%	Das Abenteuer geht weiter. Eine Reise, der man sich anschließen sollte.
Dragon Age: Inquisition (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	74%	Bemüht sich sehr, an die Stärken des ersten Teils anzuknüpfen, erreicht aber oft die eigenen Ziele nicht.
Dragon Age: Origins	1	RPG	18	-	1/10	ja	87%	Klopft leise an Baldurs Tor und dreht dann mit donnernden Fanfaren richtig auf.
Dragon Ball Xenoverse (One)	1-6	BEU	12	ja	5/15	ja	65%	Durch die zwei herausragenden Stärken (Story und eigener DB-Held) ein Muss für Fans, der Rest ist mau.
Dragon Ball Z: Battle of Z	1-8	BEU	12	ja	3/14	ja	73%	Weißt im Detail einige Lücken auf, welche in den Online-Duellen teilweise wieder gefüllt werden.
Dragon Ball Z: Burst Limit	1-2	BEU	12	ja	5/08	-	75%	Prima pure Prügelei, perfekt passend zum Papa.
Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi	1-8	BEU	12		1/12	-	78%	Es gibt immer einen stärkeren Gegner. Und den könnt ihr hier finden.
Dragon Ball: Raging Blast	1-16	BEU	12	ja	1/10	-	59%	Unnötige Designfehler ziehen den Saiyajin auf den Boden der Tatsachen zurück.
Dragon Ball: Raging Blast 2	1-8	BEU	12	ja	1/11	-	73%	Gerät leicht außer Kontrolle. So wie Dämon Boo auf 180.
Dragon's Dogma	1	RPG	16	-	7/12	-	80%	Actionreiches & spannendes Abenteuer mit einigen innovativen Ideen und Besonderheiten.
Dreamcast Collection	1	DIV	12	-	3/11	-	61%	Bei der Riesenauswahl an Dreamcast-Games: Warum müssen es diese vier sein?
Driver: San Franciso	1-8	RSP	12	ja	7/11	-	87%	Gelungenes Comeback: Driver spielt wieder in der Top-Liga mit!
Duke Nukem Forever	1-8	EGO	18	ja	5/11	-	85%	Derber Old-School-Spaß. Nach 14 Entwicklungsjahren sollte es das auch sein!
Dungeon Siege III	1-4	ACT	18	ja	5/11	-	80%	Im Kerker geht die Party ab. Draußen wird ausgenüchtert.
Dynasty Warriors 6	1-2	ACT	12	-	3/08	ja	69%	Ewig gleiches Button-Mashing. Es wird Zeit für etwas Neues.
Dynasty Warriors 6: Empires	1	ACT	12	-	6/09	ja	67%	Ein wenig mehr Strategie im Spiel rechtfertigt noch keine Neuanschaffung.
Dynasty Warriors 7	1-2	ACT	12	ja	4/11	-	72%	Der Wandel ist da, aber noch nicht komplett vollzogen.
Dynasty Warriors: Gundam 2	1-2	ACT	12	ja	3/09	-	72%	Kräftig wie ein 50er-Roller, dafür gibt's gleich ein paar hundert davon.
Dynasty Warriors: Gundam 3	1-2	ACT	12	-	6/11	-	60%	Nicht alle Roboter sind automatisch Spaßprodukte.
Dynasty Warriors: Strikeforce	1-4	ACT	12	ja	3/10	-	66%	Derselbe historische Schlachtenverlauf wie beim letzten Mal.
EA Sports Active 2	1-2	SPS	0	-	1/11	-	78%	Dank voller Körpererfassung anstrengend und wirksam, aber auch teuer.
EA Sports MMA	1-2	SPS	18	ja	1/11	-	84%	Die erste Runde nur knapp verloren, doch der Kampf geht weiter.
EA Sports UFC (One)	1-2	SPS	18	ja	9/14	ja	71%	Technisch in Ordnung, inhaltlich und spielerisch lässt UFC jedoch einiges zu wünschen übrig.
Earth Defense Force 2017	1-2	ACT	16	-	2/08	ja	70%	Gebt diesem Studio ein größeres Budget und einen Storywriter an die Hand!
Earth Defense Force 2025	1-4	ACT	16	ja	5/14	-	60%	Wenn ihr gelegentlich Dampf ablassen und eure Insektenphobie bekämpfen wollt, ist es ganz okay.
Earth Defense Force: Insect Armageddon	1-6	ACT	16	-	6/11	-	76%	Hässlich wie ein Mistkäfer, aber liebenswürdig wie eine Honigbiene.
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	1	ACT	16	-	3/09	-	77%	Bekannte Schwächen in einem starken Titel. Ältere Spieler lieben es.
El Shaddai: Ascension of the Metatron	1	ACT	12	-	6/11	-	77%	Künstlerisch gehaltvoll, das Gameplay bekam aber nur fünf Brote und zwei Fische.
Enchanted Arms	1-2	RPG	6	-	6/06	-	74%	Durch und durch japanisch, mit guten Ideen und vielen Nervereien.
Enemy Territory: Quake Wars	1-16	EGO	16	ja	5/08	-	66%	Wo ist ein Drill-Instructor, wenn man einen braucht?
Enslaved Odyssey to the West	1	ACT	16	-	7/10	ja	83%	Fesselnde Comic-Action in prächtigem Setting. Wir wollen mehr!
Eragon	1-2	ACT	16	ja	2/07	-	60%	Zu leicht, zu kurz, aber trotzdem ganz lustig. Definitiv nur für Fans!
Escape Dead Island	1	ACV	18	-	3/15	ja	41%	Wird dem Vorbild in keinerlei Hinsicht gerecht – unglaublich viel Backtracking und nervige Speicherpunkte.
Eternal Sonata	1-3	RPG	12	-	1/08	ja	84%	Wunderschönes Japano-RPG, da wird einem richtig warm ums Herz.
Eurosport Winter Stars	1-4	SPS	0	ja	1/12	-	58%	Hätte noch ein paar mehr Trainingseinheiten vertragen können.
Evolve (One)	1-5	EGO	16	ja	5/15	ja	86%	Tolles, exzellent ausbalanciertes Konzept, das auch noch technisch beispielhaft auf der Xbox landet.
F.3.A.R.	1-4	EGO	18	ja	5/11	-	80%	Geburt geglückt: Auch der dritte Teil ist ein starkes Stück Horror.
F.E.A.R.	1-16	EGO	18	ja	1/07	-	90%	Auf der Konsole noch besser als am PC.
F.E.A.R. 2: Project Origin	1-16	EGO	18	ja	2/09	ja	88%	Lust auf einen flauen Magen, 1a Spielbarkeit und Athmosphäre? Dann los!
F.E.A.R. Files	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	74%	Ballerorgie reloaded. Leider nur ein durchschnittliches Add-On.
F1 2010	1-12	RSP	0	ja	7/10	-	91%	Der Traum eines jeden Formel-1-Fans. Einsteigen und abzischen!
F1 2011	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	93%	Die Königsklasse des Motorsports zeigt sich auch 2011 erfolgreich.
F1 2012	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	89%	Ausgezeichnete Simulation der Königsklasse mit riesigem Umfang und allen Teams.
F1 Race Stars	1-12	RSP	0	ja	1/13	-	75%	Durchaus spaßiger, jedoch recht flacher Fun-Racer, dem etwas mehr Feintuning gut getan hätte.
FA 2013 (Classic Edition)	1-16	RSP	0	ja	11/13	ja	86%	Gelungenes Saison-Update mit etwas unausgegorenem Classic-Modus als Dreingabe.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Fable Anniversary	1	RPG	16	-	5/14	ja	75%	Kein zeitloses Meisterwerk, aber nach wie vor ein gutes Spiel. Vor allem das Moralsystem ist klasse.
Fable II	1-2	RPG	16	ja	1/09	ja	91%	Interaktiver Moraltest, verkleidet als episches Rollenspiel.
Fable III	1-2	RPG	16	ja	1/11	ja	86%	Revolution findet in Fable statt, nicht mit Fable. Ähnelt zu sehr dem Vorgänger.
Fable: The Journey (k)	1	ACT	12	-	12/12	-	69%	Angesichts seiner großen Brüder ist The Journey eher ein müder Gaul.
Facebreaker	1-2	SPS	16	ja	6/08	ja	68%	Zu schweres, unfertig wirkendes Arcade-Boxspiel.
Fairytale Fights	1-4	ACT	18	ja	1/10	-	72%	Und wenn sie nicht gestorben sind, finden sie hier ein nettes Hack'n'Slay.
Fallout 3	1	RPG	18	-	1/09	ja	91%	Die Welt strahlt, der Spieler auch.
Fallout 3: Game of the Year Edition	1	RPG	18	-	1/10	-	93%	Hat offensichtlich eine Halbwertszeit von deutlich über einem Jahr.
Fallout: New Vegas	1	RPG	18	-	1/11	ja	84%	Bombe mit verringerter Sprengkraft. Fans bleiben kontaminiert.
Fallout: New Vegas Ultimate Edition	1	RPG	18	-	3/12	ja	85%	Eine etwas schmutzige, dafür aber richtig dicke Bombe.
Family Guy	1-2	ACT	16	-	1/13	-	55%	Als Third-Person-Shooter fällt das Teil auf die Schnauze wie Brian nach vier Martini.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	1-4	BEU	12	-	6/07	-	50%	Kein Silber. Garantiert kein Gold. Vielleicht ein bisschen Blech.
Far Cry 2	1-16	EGO	18	ja	7/08	ja	90%	Technisch sauber, inhaltlich ungeschnitten und spielerisch klasse. Top!
Far Cry 3	1-4	EGO	18	ja	1/13	-	93%	Far Cry 3 bietet absolute spielerische Freiheit und starke Charaktere. Definitv ein Topspiel des Jahres!
Far Cry 4 (One)	1-10	ACT	18	ja	1/15	ja	83%	Der angepeilte Tophit ist es leider nicht geworden, ein prima Spiel für Open-World-Fans aber auf jeden Fall!
Far Cry Instincts: Predator	1-16	EGO	16	ja	4/06	ja	80%	Update des guten Xbox-Duos. Nur für Far Cry-Neulinge.
Fast & Furios: Showdown	1-2	RSP	12	-	9/13	ja	19%	Dieses miese Gameplay und die Uralt-Technik werden nicht mal Hardcore-Fans gefallen. Aber 1-a-Trash!
Fatal Inertia	1-8	RSP	6	ja	1/08	-	65%	Fordernd-futuristischer Arcaderacer mit zu viel Glücksanspruch.
FIFA 06: Road to FIFA World Cup	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	76%	Leider keine volle FIFA-Version plus World Cup.
FIFA 07	1-12	SPS	0	ja	1/07	-	82%	Enttäuscht mit wenigen internationalen Ligen. Einst die Stärke der Reihe.
FIFA 08	1-10	SPS	0	ja	6/07	-	85%	FIFA hat sich im Vergleich zum Vorgänger deutlich gesteigert.
FIFA 09	1-50	SPS	0	ja	7/08	-	86%	Das war knapp. Die Chancen konnten aber nicht verwandelt werden.
FIFA 10	1-20	SPS	0	ja	7/09	-	89%	Das Ballack-Stigma ist verheilt: FIFA ist konditionell überlegen.
FIFA 11	1-22	SPS	0	ja	1/12	-	89%	FIFA und PES liefern sich ein Duell, das nach 90 Minuten ohne Sieger bleibt.
FIFA 12	1-22	SPS	0	ja	7/11	-	90%	Das bisher beste FIFA auf den aktuellen Konsolen.
FIFA 13	1-22	SPS	0	ja	12/12	-	91%	FIFA verteidigt seinen Platz an der Spitze routiniert und unspektakulär.
FIFA 14	1-22	SPS	0	ja	11/13	ja	92%	Die leichten Schwächen ändern nichts an der Tatsache, dass No. 14 das beste FIFA aller Zeiten ist.
FIFA 15 (One)	1-22	SPS	0	ja	11/14	ja	87%	Bietet riesigen Umfang, super Präsentation und ist auch spielerisch sehr gut. Nervige Fehler stören aber.
FIFA 16	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	86%	Toller Ableger, der innerhalb seiner Serie den bisherigen Zenit darstellt, 2015 aber PES unterliegt.
FIFA 2011	1-22	SPS	0	ja	7/10	-	89%	FIFA und PES liefern sich ein Duell, das nach 90 Minuten ohne Sieger bleibt.
FIFA Fußball-WM 2006	1-8	SPS	0	ja	4/06	-	81%	Auch ohne Premiere die WM in HD genießen.
FIFA Fußball-WM Brasilien 2014	1-7	SPS	0	ja	7/14	ja	81%	Es fehlt ein wenig an Sorgfalt – so ist es leider "nur" ein gutes, wenn auch äußerst flottes Ballgeschiebe.
FIFA Fußball-WM Südafrika 2010	1-20	SPS	0	ja	4/10	-	86%	Mit Trikot, Fanfarbe und Vuvuzela zocken. Wird nach der WM verstauben.
FIFA Street	1-8	SPS	6	ja	3/12	-	85%	Der beste und realistischste Arcade-Kick auf dem Markt.
FIFA Street 3	1-8	SPS	0	ja	3/08	ja	70%	Lockerer Kick mit cartooniger FIFA-Lizenz. Gedeiht erst im Multiplayer.
Fight Night Champion	1-2	SPS	16	ja	3/11	ja	90%	Schnell wie Ali, hart wie Vitali, Spielspaß wie nie: Der Boxkönig ist wieder da.
Fight Night: Round 3	1-2	SPS	12	ja	3/06	ja	90%	Absolut brachial! Wer die Wahl hat, greift zur Xbox 360-Version!
Fight Night: Round 4	1-2	SPS	12	ja	5/09	ja	90%	Einfach nicht klein zu kriegen. Nirgendwo ist der virtuelle Boxsport besser als hier.
Fighters Uncaged (k)	1	BEU	16	-	2/11	ja	50%	Prügeln nach Zahlen - schade. Das Spiel hatte riesiges Potenzial.
Final Fantasy Type-0 HD (One)	1	RPG	12	-	5/15	ja	78%	Schön gemachtes Action-RPG, das seine Handheld-Wurzeln aber nicht verleugnen kann.
Final Fantasy XI Online	1-...	RPG	12	ja	6/07	-	73%	Lieblose Umsetzung eines tierisch umfangreichen Online-Rollenspiels.
Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/10	-	92%	Final Fantasy ganz kurz vor Erfindung des Vollsensor-Holodecks!
Final Fantasy XIII-2	1	RPG	12	-	2/12	-	90%	Interessanter RPG-Kracher mit neuen Stärken und wenigen Schwächen.
Fist of the North Star: Ken's Rage	1-2	BEU	18	ja	1/11	-	71%	Dragon Ball für Erwachsene: Fans prügeln sich in den 7. Himmel.
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	1-2	BEU	18	-	5/13	-	72%	Umfang der Spielmodi und der Sound machen Spaß. Grafik, Gameplay und die dumme KI eher nicht.
Flatout: Ultimate Carnage	1-8	RSP	12	ja	6/07	-	83%	Für Freunde des gepflegten Verkehrsunfalls einen Blick wert.
Forza Horizon	1-8	RSP	6	ja	12/12	-	90%	Ein genialer und überaus motivierender Street-Racer, der für jeden Geschmack das Richtige bietet.
Forza Horizon 2 (One)	1-12	RSP	6	ja	1/15	ja	90%	Arcade-Rennspiel mit riesigem Umfang, toller Grafik und zahllosen Traumautos. Fantastisch!
Forza Motorsport 2	1-8	RSP	0	ja	5/07	-	90%	Im Simulationsbereich der Rennspiele derzeit klar die Nummer eins.
Forza Motorsport 3	1-8	RSP	0	ja	1/10	-	92%	Motorsport auf höchstem Niveau. Schmucklos und trocken, aber inhaltlich top.
Forza Motorsport 4	1-16	RSP	0	ja	7/11	-	94%	Ode an das Automobil: Kraftvoll, detailverliebt, wunderschön. Standing Ovations!
Forza Motorsport 5	1-16	RSP	0	ja	1/14	ja	87%	Dank authentischer Gegner und grandios verbesserter Physik spaßig wie nie.
Forza Motorsport 6	1-24	RSP	0	ja	11/15	ja	89%	Ein Traum für Fahrzeugsammler und auf der Strecke packender Eyecandy. Nahe an der Perfektion.
Fracture	1-12	ACT	16	ja	7/08	-	82%	Sicher eines der kreativsten Spiele des Jahres, aber nicht zu Ende gedacht.
Front Mission: Evolved	1-8	ACT	12	ja	1/11	-	60%	Der Strategieanteil ist verflogen, wie auch der Zauber der ganzen Serie.
Frontlines: Fuel of War	1-50	EGO	18	ja	3/08	-	78%	Realistisches Zukunftsszenario mit erschreckend antiquiertem Gameplay.
Fuel	1-16	RSP	6	ja	5/09	ja	68%	Reduziertes Arcade-Gameplay, das den großflächigen Dimensionen nicht gewachsen ist.
Full Auto	1-8	RSP	12	ja	3/06	ja	70%	Rasante Materialschlacht mit ein paar negativen Begleiterscheinungen.
Für immer Shrek	1-4	ACV	6	-	5/10	-	75%	Dank viel Witz und passendem Genre-Mix ein prima Shrek-Spiel.
Fuse	1-4	ACT	18	ja	7/13	-	68%	Gute Ideen, aber keine wirklich ausgereift. Am ehesten interessant für Koop-Shooter-Fans.
Fuzion Frenzy 2	1-4	GSK	12	-	3/07	-	60%	Lieblose Minispiel-Sammlung, für 40 Öcken gerade noch okay.
G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra	1-2	ACT	16	-	6/09	ja	48%	Schlappes Action-Einerlei, dem der Blick auf das Wesentliche fehlt.
Game of Thrones	1	RPG	16	-	8/12	-	68%	Hätte ein sehr gutes Spiel werden können, rückständige Grafik & öde Kämpfe verhindern das.
Game Party in Motion (k)	1-2	GSK	0		2/11	-	49%	Produziert nur Frust. Erfolg ist vom Zufall abhängig.
Gears of War 3	1-10	ACT	18	ja	7/11	-	90%	Wenn die Kettensäge röhrt, steigt der Spielspaß ins Unermessliche.
Gears of War: Judgment	1-10	ACT	18	ja	5/13	-	86%	Ein Fest für jeden Shooter-Fan, wenn auch nicht der beste Teil. Dazu fehlen die ganz großen Momente.
Get fit with Mel B. (k)	1	SPS	0		2/11	ja	77%	Vom Popstar zum Fitnesstrenchen: Die Verwandlung hat funktioniert.
G-Force: Agenten mit Biss	1	ACT	12	-	7/09	-	72%	Da hamstert man doch gerne mal ein Spiel zum Film.
Ghost Recon Advanced Warfighter	1-16	ACT	16	ja	3/06	ja	90%	Topspiel, ganz besonders für die Live-Community.
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	1-16	ACT	18	ja	3/07	ja	91%	Noch ein Tick besser als Rainbow Six Vegas. Vollstes Taktikvergnügen.
Ghost Recon Advanced Warfighter 2: Legacy Edition	2-16	ACT	18	ja	4/08	-	79%	Alte Kamellen neu verpackt: Eine Classic-Edition hätte es auch getan.
Ghost Recon Advanced Warfighter: Chapter 2	1-16	ACT	16	ja	5/06	-	80%	Für Mehrspieler mit GRAW-Faible natürlich ein Iohnender Download.
Ghost Recon: Future Soldier	1-12	ACT	18	ja	7/12	-	84%	Hervorragend zugängliches Team-Spektakel mit ordentlicher Optik und Action satt!
Ghostbusters: The Video Game	1-4	ACT	12	ja	7/09	ja	83%	Eine der besseren Filmumsetzungen, die den Kultstatus des Originals bewahrt.
GoldenEye 007: Reloaded	1-16	EGO	16	ja	1/12	-	80%	James Bond wirkt etwas älter, grau ist er aber noch lange nicht.
Grand Slam Tennis 2	1-4	SPS	0	ja	2/12	-	87%	Richtig gutes Tennis vom Sporthaus mit Tradition.
Grand Theft Auto 5 (One)	1-30	ACT	18	ja	1/15	ja	95%	GTA 5 war schon ein grandioses – mit der neuen Perspektive und dem neuen Look ist es noch besser!
Grand Theft Auto IV	1-16	ACT	18	ja	4/08	ja	98%	Es gibt keine Superlative für dieses Meisterwerk!
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (Add-On)	1-16	ACT	18	ja	3/09	ja	95%	GTA rockt einfach, und zwar buchstäblich!
Grand Theft Auto V	1-16	ACT	18	ja	11/13	ja	94%	Ein beeindruckendes Lehrstück für alle Entwickler von Open-World-Spielen. Ganz großes Xbox-360-Finale.
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1-16	ACT	16	ja	1/10	-	93%	So viel hochqualitatives Gameplay gab es selten so günstig.
Gray Matter	1	ACV	12	-	1/11	-	80%	Handlung und Charaktere wiegen die etwas holprige Bedienung mühelos auf.
Green Day: Rock Band	1-4	GSK	0	ja	5/10	-	73%	So langsam ist die Luft raus. Genau wie im Moshpit.
Green Lantern: Rise of the Manhunters	1-2	BEU	12	-	6/11	-	60%	Comicprügler mit Statisten statt echten Gegnern.
Greg Hastings Paintball 2	1-8	SPS	12	ja	2/12	-	58%	Nur für nicht wetterfeste Paintball-Fans einen Blick wert.
Grid 2	1-12	RSP	6	ja	7/13	-	86%	Konzentriert sich aufs Wesentlich: Geile Karren und schnelle, intensive Rennen. Holt es euch!
GRID: Autosport	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	85%	Spielerisch nahe an der Perfektion, aber mit schwachem Karrieremodus und teils unfairer KI.
Guitar Hero 5	1-8	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Was soll man dazu noch sagen? Es ist Guitar Hero, und es rockt!
Guitar Hero II	1-2	GSK	0	-	4/07	-	90%	Wir sagen einfach: „Rock on" und warten auf das Spiel „Rockband".
Guitar Hero III: Legends of Rock	1-2	GSK	12	ja	1/08	-	90%	Rock and Roll will never die! Greift zu und rockt los!
Guitar Hero: Aerosmith	1-2	GSK	0	ja	6/08	-	78%	Ehrung einer legendären Rockband, leider aber auch ein zu teures Add-On.
Guitar Hero: Greatest Hits	1-4	GSK	0	ja	6/09	-	73%	Neulinge freuen sich, der Rest hört lieber wieder in die alten Platten rein.
Guitar Hero: Metallica	1-8	GSK	0	ja	4/09	-	90%	Der Traum eines jeden Headbangers. Hoch die Pommesgabel!
Guitar Hero: Van Halen	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	61%	Hier verlassen wir vorzeitig das Konzert. Geld zurück!
Guitar Hero: Warriors of Rock	1-8	GSK	0	ja	7/10	-	85%	Wer die Finger nicht an der Gitarre hat, reckt sie in die Luft!
Guitar Hero: World Tour	1-8	GSK	0	ja	1/09	-	88%	Musik rockt. Spaß rockt. Live rockt. Nur die Hardware ist Trash Metal.
Gun	1	ACT	16	-	1/06	ja	82%	Solide Western-Action., kaum besser als auf der Xbox.
Halo 3	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	89%	Kein Messias, eher ein Prophet gepflegter Ballerei auf hohem Niveau.
Halo 3 ODST	1-16	EGO	18	ja	7/09	-	86%	Helm auf,Visier runter: Sieht aus wie der Master Chief und schießt auch so.
Halo 4	1-16	EGO	16	ja	12/12	-	89%	Halo hat Kraft, Stolz, Stil und Würde. Jetzt muss es noch etwas mehr Mut finden.
Halo Reach	1-16	EGO	18	ja	7/10	ja	89%	Startschuss! Halo Reach sprintet los. Ein 100-Meter-Shooter in acht Stunden.
Halo Wars	1-6	STG	12	ja	3/09	ja	81%	Wenig taktisch, aber maximal atmosphärisch: Strategie für Halo-Fans.
Halo: Combat Evolved Anniversary	1-16	EGO	16	ja	1/12	-	83%	Die HD-Geburtstagstorte schmeckt wirklich lecker. Guten Appetit!
Halo: The Master Chief Collection (One)	1-16	EGO	16	ja	1/15	ja	87%	Trotz einiger Grafikschnitzer sind wir bereits sehr glücklich – für Shooter-Freunde und Halo-Fans ein Muss!
Harry Potter und der Halbblutprinz	1-2	ACV	12	-	6/09	-	75%	Willkommen beim Potter-Simulatior, Version 2009!
Harry Potter und der Orden des Phoenix	1	ACV	12	-	6/07	-	58%	Fantastisch präsentierte Ideenlosigkeit.
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 1	1-2	ACT	12	-	1/11	-	59%	Lizenzprodukt Nr. 4697. Nur ein Zauberer könnte daraus noch ein gutes Spiel machen.
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 2	1	ACT	12	-	6/11	-	55%	Eine Welt mit Magie, aber ohne Zauber.
Hellboy: The Science of Evil	1-2	ACT	16	ja	7/08	-	44%	Zur Hölle mit dem Gameplay. Doch der Leibhaftige würde es zurückschicken.
Heroes over Europe	1-16	ACT	16	ja	7/09	ja	75%	Die Geschichte kann man nicht ändern, wohl aber überholte Spielinhalte.
History Channel: Battle for the Pacific	1-12	EGO	18	ja	4/08	-	43%	Wirklich schlechter Ego-Shooter mit Pazifik-Setting. Wird ausgemustert.
History Channel: Civil War Secret Missions *	1	ACT	n.n.b.	-	2/09	-	50%	Wäre nicht interaktiv wohl unterhaltsamer.
Hitman HD Trilogy	1	ACT	18	-	3/13	-	79%	Dank des Fokus auf ein erfreulich zeitloses Gameplay eine der besseren HD-Neuauflagen.
Hitman: Absolution	1	ACT	18	-	12/12	-	88%	Agent 47 schafft den Schritt in die Moderne: Fesselndes Flair und hoher Wiederspielwert!
Hitman: Blood Money	1	ACT	18	-	5/06	-	81%	Auf 360 höher aufgelöst, aber optisch kaum besser.
Homefront	1-32	EGO	18	ja	3/11	ja	85%	Geht neue Wege, kehrt aber auch auf ausgetretene Pfade zurück.
Hot Wheels: Beat That!	1-2	RSP	6	-	4/08	-	53%	Irgendwie machten die „echten" Spielzeugautos damals mehr Spaß...

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Hour of Victory	1-12	EGO	18	ja	6/07	-	45%	Schwach angefangen und stark nachgelassen: So hat niemand was davon.
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	1-2	ACT	18	ja	5/11	-	73%	Ballaststoffarme Fantasy-Schlachtplatte mit hohem Spaßfaktor.
Ice Age 3	1-4	JNR	6	-	6/09	-	61%	Da geht dem feschesten Raptor nicht die Sichelkralle auf.
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	1-16	ACT	12	ja	7/09	ja	81%	Stark inszenierter WWII-Shooter, diesmal von oben.
Import Tuner Challenge	1-12	RSP	0	ja	1/07	-	64%	Zäher Spielfluss, lahme Technik - es gibt Besseres.
Infernal: Hell's Revenge	1	ACT	18	-	5/09	-	71%	Kein vom Engelschor besungener Titel. Muss aber auch nicht in die Hölle.
Infinite Undiscovery	1	RPG	12	-	7/08	-	75%	Für beinharte Rollenspielfans. Alle anderen werden woanders glücklicher.
Injustice: Götter unter uns	1-2	BEU	16	ja	5/13	-	81%	Als echter Fighter taugt Injustice weniger, dafür ist es ein Comichelden-Prügler mit umfangreicher Story.
Iron Man	1	ACT	16	-	5/08	-	62%	Schicke Hülle, aber dem Inhalt mangelt es an Substanz.
Iron Man 2	1	ACT	12	-	4/10	-	64%	Schwermetall mit Leichtbau-Setting.
James Bond 007: Ein Quantum Trost	1-12	EGO	18	ja	1/09	ja	70%	Kurzes, temporeiches Action-Spektakel ohne nachhaltige Wirkung.
Jane's Advanced Strike Fighters	1-16	ACT	12	ja	3/12	-	41%	Trainingsprogramm für halb-freiwillige Kamikaze-Piloten.
Jillian Michaels Fitness Adventure	1	GSK	0	-	2/12	-	61%	Dank Kinect bleibt die Hand für die Gerte frei.
John Daly's Prostroke Golf	1-4	SPS	0	ja	2/11	-	54%	Wird vom Tiger zum Frühstück vernascht. Bitte zurück ans erste Loch.
John Woo's Stranglehold	1-4	ACT	6	ja	6/07	-	82%	John Woo in Bestform: Pure, aufreibende Style-Action auf der Xbox.
Juiced 2: Hot Import Nights	1-8	RSP	6	ja	6/07	-	81%	Viel Altbewährtes und ein bisschen Neues. So werden gut Spiele gemacht.
Jumper: Griffin's Story *	1	BEU	n.n.b.	-	3/08	-	31%	Perfekt zum schlechten Film passender Lizenzprügler!
Jurassic: The Hunted *	1	EGO	n.n.b.	-	5/10	-	61%	Reines Dino-Gaudi-Ballerspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt.
Just Cause	1	ACT	16	-	6/06	-	81%	Überrascht nach miesem Anfang sehr positiv. Kämpft mit der Technik.
Just Cause 2	1	ACT	18	-	3/10	ja	86%	Ein Rico für alle Fälle: Der US-Latino erledigt im Alleingang einen Inselstaat.
Just Dance 3 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	83%	Lasst die Hüften kreisen, die Fete geht gerade erst los.
Just Dance: Kids (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	70%	Spaßmacher und Feten-Tazspiel von Kindern, für Kinder.
Kameo: Elements of Power	1-2	ACT	16	-	1/06	ja	85%	Kurzes, aber originelles Abenteuer in aufwändig inszenierter Traumwelt.
Kampf der Titanen	1-2	ACT	16	-	5/10	-	66%	Belanglose Lizenz-Kost, die grafisch schon fast frech ist.
Kane & Lynch 2: Dog Days	1-12	ACT	18	ja	6/10	ja	83%	Dreckig, vulgär und böse: Die perfekte Erwachsenen-Unterhaltung.
Kane & Lynch: Dead Men	1-16	ACT	18	ja	1/08	ja	81%	Ein Spiel wie ein Film, zumindest inhaltlich. Spielerisch teils zu behäbig.
Kengo Zero	1-2	BEU	16	-	1/08	-	35%	Selten wurden Japaner mit Schwertern so schlecht in Szene gesetzt.
Killer is Dead	1	ACT	18	-	11/13	ja	83%	Stil siegt über Substanz: Spielerisch keine große Überraschung, bringt aber neue Ideen mit.
Kinect Adventures (k)	1-2	GSK	0	ja	1/11	-	67%	Der Spaß ist nur von kurzer Dauer. Hat Demo-Charakter.
Kinect Joy Ride (k)	1-8	GSK	0	ja	1/11	-	60%	Eine Frage bleibt: Warum sollte man so einen Titel ohne Controller spielen?
Kinect Sports (k)	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	78%	Einer der guten Kinect-Starttitel. Ohne Lags wäre die Wertung noch höher.
Kinect Sports Rivals	1-4	SPS	6	-	7/14	ja	75%	Wird eingefleischte Kinect-Gegner nicht umstimmen, simple Unterhaltung hat das Spiel aber drauf.
Kinect Sports: Season Two (k)	1-4	GSK	0	ja	1/12	-	72%	Der Sportsgeist lebt, die Abstiegsplätze rücken aber näher.
Kinect Star Wars (k)	1-2	ACT	12	-	7/12	-	65%	Hätte mehr gekonnt, dabei aber wohl weniger Spieler angesprochen.
Kinectimals (k)	1	GSK	0	-	1/11	-	75%	Gutes Knuddelspiel, doch für ältere Spieler nur sehr eingeschränkt zu empfehlen.
King Kong	1	EGO	16	-	1/06	ja	86%	Ob als Film oder als Spiel: King Kong gehört auf den „Big Screen"!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	1-4	RPG	16	ja	2/08	-	79%	Japaner entwickeln westliches Rollenspiel: Noch nicht rund, aber es rollt.
Kingdoms of Amalur: Reckoning	1	RPG	18	-	2/12	-	85%	Stimmungsvolles Action-RPG: flott spielbar, farbenfroh und äußerst unterhaltsam.
Knights Contract	1	ACT	18	-	3/11	-	60%	Brutales Action-Adventure, das trotz guter Ideen zu wenig Frisches bietet.
Könige der Wellen	1-4	SPS	0		1/08	ja	65%	Für Fans absolut in Ordnung, für jeden anderen kurzfristig unterhaltsam.
Kung Fu Panda	1-4	BEU	6	-	5/08	ja	74%	Wer Pandas liebt, spendet dem WWF. Freunde des Films spenden Activision.
Kung Fu: High Impact (k)	1-5	GSK	12	-	1/12	-	60%	Der gelbe Gurt ist erreicht, bis zum schwarzen ist es aber nicht mehr sooo weit.
L.A. Noire	1	ACT	16	-	5/11	ja	88%	Gesichtsanimationen und Plot auf neuem Level, spielerisch kein Meilenstein.
Lara Croft und der Tempel des Osiris (One)	1-4	ACV	12	ja	3/15	ja	78%	Macht vor allem im Mehrspielermodus einen Heidenspaß – für 20 Euro gibt es sieben schöne Stunden
Le Tour de France	1	SPS	0	-	6/11	-	57%	Selbst mit Doping hätte es nicht fürs gelbe Trikot gereicht.
Left 4 Dead	1-16	EGO	18	ja	1/09	-	91%	Der Koop-Shooter schlechthin: Pflicht für Xbox-Live-User!
Left 4 Dead 2	1-16	EGO	18	ja	1/10	-	88%	Allein für dieses Spiel müsste sich Xbox Live in Xbox Dead umbenennen.
LEGO Batman	1-2	ACT	6	-	7/08	ja	75%	Macht Spaß, wenn man weiß, wie.
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	1-2	ACT	6	-	8/12	-	79%	Wie ein Legokasten: Es steckt viel Spielspaß drin, man muss ihn nur zusammensuchen und -basteln.
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham (One)	1-2	ACV	6	-	1/15	ja	81%	Bissel wenig neue Ideen für einen Lego-Baukasten, aber der Witz ist da. Und Adam West auch.
LEGO Der Herr der Ringe	1-2	ACV	12	-	1/13	-	85%	Fabelhafte Umsetzung der grandiosen Fantasy-Filme mit äußerst ordentlichem Umfang.
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	1-4	JNR	6	ja	5/10	-	86%	Wo Lego draufsteht, ist Magie drin: Harry. Fahr den Besen vor!
LEGO Harry Potter: Die Jahre 5-7	1-2	JNR	6	-	1/12	-	85%	Millionen Klötzchen verbaut, aber die Magie ist immer noch da.
LEGO Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	1-2	JNR	6	-	5/08	ja	85%	Ein großer Spaß für die ganze Familie. Indy hat's einfach drauf!
LEGO Indiana Jones: Die neuen Abenteuer	1-2	ACV	12	-	1/10	-	78%	Indy schwingt die Peitsche rückwärts, knallt aber immer noch!
Lego Jurassic World (One)	1-2	ACV	6	-	9/15	ja	78%	Lego geht immer, und auch mit der Dino-Lizenz klappt die Mischung aus Humor und spaßigem Gameplay.
Lego Marvel Super Heroes	1-2	ACT	12	-	1/14	ja	85%	Der bisherige Glanzpunkt der Lego-Lizenzspiele – wenn auch mit kleinen Steuerungsmacken.
LEGO Pirates of the Caribbean	1-2	JNR	6	-	4/11	-	81%	Jack Sparrow lässt man nicht von der Kante springen. Man spielt lieber mit ihm.
LEGO Rock Band	1-4	GSK	0	ja	1/10	-	85%	Zwar Plastik, aber kein Plastik-Pop. LEGO rockt die Hütte!
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	1-2	JNR	0	-	6/06	-	85%	Egal, auf welchem System: Lego Star Wars II ist eine Spaßgranate!
LEGO Star Wars III: The Clone Wars	1-2	JNR	0	-	4/11	-	86%	Geklontes Spielprinzip mit einigen Uprades.
LEGO Star Wars: Die komplette Saga	1-2	JNR	0	ja	1/08	ja	85%	Macht dank neuer Inhalte immer noch riesig Spaß!
Lego: Der Hobbit	1-2	ACV	6	-	7/14	ja	81%	Niedlicher Trip durch die Ereignisse der ersten beiden Filme. Trotz viel Abwechslung leider sehr simpel.
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	1	JNR	12	-	4/09	-	35%	Desaströser Abgang einer 80er-Ikone. Ein absolutes Trauerspiel.
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	1	RPG	12	-	3/14	ja	85%	Trotz einiger Designmängel ein würdiger Abschluss der Trilogie, gerade ob der spielerischen Freiheit.
Lips	1-6	GSK	0	-	1/09	ja	83%	Karriere mit Zukunft. Weit entfernt vom billigen SingStar-Abklatsch.
Lips: I Love The 80s	1-4	GSK	0	-	4/10	-	76%	Musik mit Kultstatus auf noch nicht ganz kultverdächtiger Software.
Lips: Number One Hits	1-4	GSK	0	-	1/10	-	83%	Die Chartspitze ist noch nicht erreicht. Vielleicht mit dem nächsten Album.
Lips: Party Classics	1-4	GSK	0	ja	3/10	-	75%	Schwingt das Mikro, bis die Lippen glühen!
Little League World Series 2010 *	1-4	SPS	n.n.b.	-	7/10	-	57%	Nachwuchsspiel für Nachwuchsspieler.
Lollipop Chainsaw	1	ACT	16	-	8/12	-	80%	Wie ein Lollipop: Obenrum süß bei dünnem Fundament! Superstar-Präsentation trifft simples Gameplay.
London 2012	1-8	SPS	0	ja	8/12	-	80%	Das offizielle Spiel zur Sommerolympiade bietet Leichtathletik in Bestform.
Looney Tunes: ACME Arsenal	1-4	ACT	12	ja	2/08	-	45%	Ein klassischer Fehlstart von Bugs Bunny & Co.
Lords of the Fallen (One)	1	RPG	16	-	1/15	ja	68%	Die Macher haben es gut gemeint und sich ein prima Vorbild ausgesucht – Teil 2 könnte echt was werden!
Lost Odyssey	1	RPG	12	-	3/08	-	85%	Das beste J-RPG der NextGen. Die 360 als Rollenspiel-Konsole - unglaublich!
Lost Planet 2	1-16	ACT	16	ja	4/10	ja	87%	Grafisch schöne Jagd auf Megamonster. Vor allem im Mehrspielermodus klasse.
Lost Planet 3	1-10	ACT	16	ja	11/13	ja	71%	Die Story und die Präsentation erwärmen kurz das Herz, der Rest lässt einen kalt.
Lost Planet: Colonies Edition	1-16	ACT	16	ja	4/08	ja	87%	Rechtfertigt für Lost-Planet-Besitzer keinen Neukauf. Alle anderen: Zugreifen!
Lost Planet: Extreme Condition	1-16	ACT	16	ja	2/07	-	87%	Wer auf clevere Action steht, kommt an Lost Planet nicht vorbei.
Lost: The Video Game	1	ACV	12	-	3/08	ja	70%	Mittelmäßige Adventure-Kost und wenig Action. Nur für eingefleischte Fans.
Mad Max	1	ACT	18	-	11/15	ja	68%	20 Designsünden, die ich an dir hasse! Es gibt zu viele Makel, die bei Mad Max die Handbremse anziehen.
Madagascar 2: Das Spiel	1-4	JNR	6	-	1/09	-	73%	Kunterbuntes Spielpaket für junge Trickfilmfreunde.
Madden NFL 06	1-4	SPS	0	-	1/06	-	86%	Auf dem Weg ins neue Zeitalter vergisst Madden bereits Erlerntes.
Madden NFL 07	1-8	SPS	0	-	6/06	-	84%	360-Grafikvorteil bei etwas mehr Bugs als in der Altbox-Variante.
Madden NFL 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Konzentriertes Madden, exakt auf dem richtigen Weg. Weiter so.
Madden NFL 09	1-4	SPS	0	ja	6/08	-	85%	Mächtiger Football insbesondere für Schweinslederexperten.
Madden NFL 10 *	1-32	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	89%	Ist und bleibt das beste Football-Spiel.
Madden NFL 11 *	1-6	SPS	n.n.b.	ja	7/10	-	87%	Klarer Krainingsansatz: Auch Madden ist nichts ohne Nachwuchs.
Madden NFL 12	1-6	SPS	0	ja	7/11	-	85%	Eine der anspruchsvollsten Madden-Versionen für echte Cracks.
Madden NFL 16	1-4	SPS	0	ja	11/15	ja	89%	Die kleinen Neuerungen sorgen für ein unfassbar gutes Football-Gameplay. Das Teil motiviert super!
Mafia II	1	ACT	18	-	6/10	ja	88%	Dichtes, intensives Mafia-Epos mit wenigen Mängeln.
Magna Carta 2	1	RPG	12	-	1/10	-	69%	Zwei Teile Klischee, ein Teil gutes Rollenspiel.
Majin and the Forsaken Kingdom	1	ACT	12	-	2/11	-	80%	Genau das richtige Abenteuer für einen Herbstabend mit heißem Tee.
Major League Baseball 2K10 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/10	-	75%	Gewohnte Klasse trifft noch ungewohnt grobe Innovationen.
Major League Baseball 2K7 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	78%	Baseball, wie wir ihn sehen wollen. Leider ist die Technik unausgereift.
Major League Baseball 2K8 *	1-2	SPS	n.n.b.	ja	3/08	-	72%	Dick geschnürtes Baseball-Paket mit einem lahmen Bein.
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	1-4	ACT	12	-	2/11	-	53%	Rundherum ein Kinderspiel.
Marvel vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds	1-2	BEU	12	ja	3/11	ja	87%	Weckt die Lust auf alte Comics vom Speicher: Schöner Crossover-Prügler!
Marvel: Ultimate Alliance	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	81%	Leicht, aber trotzdem sehr, sehr lustig. Heldenauswahl ohne Ende!
Marvel: Ultimate Alliance 2	1-4	BEU	12	ja	7/09	-	78%	Zweites Marvel-Supertreffen, das sich sehr wie das erste anfühlt.
Mass Effect	1	RPG	16	-	1/08	ja	91%	Ein echtes Rollenspiel-Mammut: Anfangs träge, später kaum noch zu stoppen.
Mass Effect 2	1	RPG	16	-	2/10	-	91%	Bioware steht für hohe Qualität. Dieses Spiel ist ein weiterer Beweis.
Mass Effect 3	1-4	RPG	16	ja	3/12	-	90%	Herausragendes Action-Rollenspiel mit gelungener Spielbalance
Max Payne 3	1-16	ACT	18	ja	7/12	-	90%	Der alte Mann und das Heer: Max Payne 3 zeigt den Covershootern, wo der Genrehammer hängt.
Medal of Honor	1-24	EGO	18	ja	7/10	-	85%	Die realistischere Modern-Warfare-Alternative - aber ohne Bombast-Inszenierung.
Medal of Honor: Airborne	1-12	EGO	18	ja	6/07	ja	77%	Europareise mit Thompson und M1: Im Westen nichts Neues.
Medal of Honor: Warfighter	1-20	EGO	18	ja	12/12	-	72%	Für alle, die nie müde werden, die immer gleichen Militär-Shooter zu spielen.
Megamind: Kampf der Giganten	1-2	ACT	12	-	2/11	ja	50%	Trotz des großen Schädels gibt's nicht viel Hirn.
Mercenaries 2: World in Flames	1-2	ACT	18	ja	7/08	-	79%	Unterliegt den Genre-Kollegen deutlich. GTA-Light mit Just-Cause-Charme.
Metal Gear Rising Revengeance	1	ACT	18	-	3/13	-	87%	Raiden macht mit der Konkurrenz dasselbe wie mit den Metal-Gear-Mechs: fachgerecht zerschneiden.
Metal Gear Solid HD Collection	1-6	ACT	16	ja	3/12	-	85%	"MGS HD Collection… it can't be!" Doch Snake, und sie sit ziemlich gut.
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (One)	1	ACT	18	-	5/14	ja	84%	Der Inhalt stimmt und macht Lust auf mehr, trotzdem nicht mehr als die beste Demo des Jahres.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	1-2	ACT	18	ja	11/15	ja	86%	Enttäuscht auf einem sehr hohen Niveau hinsichtlich der Story, bietet dafür aber spielerische Spitzenklasse.
Metro 2033	1	EGO	18	-	3/10	ja	83%	Guter Apokalypse-Shooter mit kleinen Schwächen.
Metro Redux (One)	1	EGO	18	-	11/14	ja	83%	Die Technik muss man bisweilen mit der Handkurbel starten, danach hört man aber nicht so schnell auf.
Metro: Last Light	1	EGO	18	-	7/13	-	83%	Hat technisch eine Halbwertszeit von zwei Stunden, strahlt bei Flair & Präsentation aber lange nach.
Michael Jackson: The Experience (k)	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	81%	Gegen den Tanzstil des Meisters wirkt alles andere wie epileptisches Gezappel.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Michael Phelps: Push the Limit (k)	1-8	SPS	0		1/12	-	60%	Hier schmeißt euch Kinect etwas zu tief ins kalte Wasser.
Micky Epic: Die Macht der 2	1-2	ACV	6	-	1/13	-	72%	Ein unheimlich charmantes Spiel verwehrt sich durch dumme Fehler eine richtig gute Wertung.
Midnight Club: Los Angeles	1-16	RSP	12	ja	1/09	ja	85%	Knallharter Straßenfeger in phantastischer West-Coast-Metropole.
Millennium Championship Paintball 2009	1-14	ACT	12	ja	4/09	-	55%	(Nur) Im Clan mit DSL-Zufütterung brauchbar.
Mindjack	1-6	ACT	16	ja	2/11	-	51%	Persönlichkeitsbefreiter Shooter, bei dem zu oft die Langeweile gewinnt.
Mini Ninjas	1	ACT	6	-	7/09	ja	78%	Ab heute sind Ninjas klein, sympathisch und blutleer. Schönes Spiel!
Mirror's Edge	1	ACT	16	-	1/09	ja	85%	Grafisch schwankend, behält der Titel ansonsten famos sein Gleichgewicht.
Mittelerde: Mordros Schatten (One)	1	ACV	16	-	11/14	ja	75%	Abseits des interessanten, aber zu wenig genutzten Nemesis-Systems ein guter (frecher) Creed-Klon.
MLB Front Office Manager *	1-30	SIM	n.n.b.	ja	2/09	-	35%	Witzlose Minitournee, die nicht einschlägt.
Monkey Island Special Edition Collection	1	ACV	12	-	7/11	-	90%	Kultspiel im Doppelpack, sollte jeder mal gezockt haben.
Monopoly	1-4	SIM	0	-	1/09	-	75%	Der Klassiker, nahezu perfekt auf die (Offline-)Konsole gebracht.
Monopoly Streets	1-4	GSK	0	ja	1/11	ja	59%	Kauft euch lieber das „echte" Brettspiel, das macht eindeutig mehr Spaß
Monster Jam: Pfad der Zerstörung	1-4	RSP	6	-	5/08	ja	49%	Wenn ihr dieses Spiel seht, zeigt drauf und schreit: "49% in der XBG!"
Monster Madness: Battle for Suburbia	1-16	BEU	12	ja	1/08	-	50%	Sci-Fi-Gauntlet, das seine Inspirationsquellen nicht genau beobachtet hat.
Monsters vs. Aliens	1-2	ACT	12	-	4/09	-	55%	Beweist bis auf den Koop-Modus: Auch Aliens kann man melken.
MorphX *	1	ACT	n.n.b.	-	2/11	-	41%	Trotz Käfer keine Feinkost.
Mortal Kombat vs. DC Universe	1-2	BEU	16	ja	1/09	ja	79%	Stark entschärft, für Fans beider Parteien dennoch sehr interessant.
Mortal Kombat X	1-2	BEU	18	ja	11/15	ja	74%	Ein kompromissloser Prügler, der aber oftmals mit sich selbst zu kämpfen hat. Bräuchte etwas Training.
MotionSports: Adrenaline (k)	1-4	GSK	6	-	1/12	-	53%	Mäßig kontrolliertes Casual-Spiel, verpackt in viel Speed und Extremsport.
MotionSports: Play for Real (k)	1-2	SPS	6	-	2/11	ja	55%	Funktioniert leider nicht ansatzweise so gut wie Kinect Sports.
MotoGP 06	1-16	RSP	0	ja	5/06	-	88%	360-Neueinsteiger von Null auf Platz Eins!
MotoGP 07	1-16	RSP	0	ja	6/07	-	85%	Nach wie vor super, aber nächstes Jahr muss echt mal mehr Neues her.
MotoGP 08	1-12	RSP	0	ja	7/08	ja	77%	Ein Schritt vor, zwei zurück. Für Motorrad-Einsteiger aber die erste Wahl.
MotoGP 09/10	1-20	RSP	0	ja	3/10	-	86%	Mit neuen Features auf der Siegerstraße. Jetzt nur nicht ins Schleudern geraten!
MotoGP 10/11	1-20	RSP	0	ja	3/11	-	82%	Mit MotoGP geht es auf und ab und auf und ab. Momentan wieder ein bisschen ab.
MotoGP 13	1-12	RSP	0	ja	9/13	-	78%	Auch der 2013er-Ableger kann durch seinen großen Umfang, die Technik und das Gameplay überzeugen.
MotoGP 14	1-12	RSP	0	ja	9/14	ja	75%	Solide Fortsetzung einer soliden Reihe, die aber mittlerweile dringend neue Impulse benötigt.
MotoGP 15 (One)	1-12	RSP	0	ja	9/15	ja	67%	Wie jedes Jahr erfreut die realistische Fahrphysik die Fans, wie jedes Jahr nervt die Null-Innovation.
MTV Pimp my Ride	1	RSP	6	-	4/08	-	30%	Nicht mit einem IQ über 25 spielen. Lebensgefahr!
MUD: FIM Motocross World Championship	1-12	RSP	6	ja	3/11	-	60%	Laute Enduro-Motoren, wenig dahinter.
Murdered: Soul Suspect (One)	1	ACV	16	-	9/14	ja	65%	Aus der starken Spielidee hätte man einiges rausholen können, die Umsetzung fällt aber flach.
Mushihime-Sama: Futari *	1-2	ACT	n.n.b.	-	2/10	-	88%	Eine größere Herausforderung lässt sich so schnell nicht finden.
MX vs. ATV Alive	1-12	RSP	0	ja	5/11	ja	65%	Eigentlich rassiges Motocross-Bike mit zwei angezogenen Bremsen.
MX vs. ATV: Reflex	1-12	RSP	0	ja	2/10	ja	75%	Wie gehabt: Unkomplizierte Offroad-Raserei, die aber langsam Dreck ansetzt.
MX vs. ATV: Untamed	1-12	RSP	6	ja	3/08	ja	77%	Beständigkeit auf gehobenem Niveau: schnelle, unkomplizierte Offroad-Action!
MySims: Sky Heroes	1-10	ACT	12	-	1/11	-	75%	Wolkenaction zum Einsteigen und Mitfliegen.
nail'd	1-12	RSP	12	-	1/11	-	80%	Laut, schnell und dreckig: Heavy Metal in Rennspiel-Verkleidung.
Namco Museum: Virtual Arcade	1-4	DIV	6	ja	4/09	-	73%	Interessant, wenn ihr die guten Titel noch nicht auf der Platte habt.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3	1-8	BEU	12	ja	5/13	-	76%	Naruto-Fans machen mit dem Kauf alles richtig. Wer kein Fan ist, sollte erst mit den Animes beginnen.
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Rev.	1-8	BEU	12	ja	11/14	ja	77%	Der Kampf geht weiter, sowohl gegen Sasuke als auch bei den Problemchen mit sich selbst.
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	1-2	BEU	12	ja	1/11	-	86%	Das Jutsu von Naruto ist mächtig. Prima Umsetzung des Animes.
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Gen.	1-2	BEU	12	ja	3/11	-	76%	Etwas zu viel Masse bei etwas zu wenig Klasse.
Naruto: Rise of a Ninja	1-2	ACT	12	ja	1/08	-	86%	Ein Muss für jeden Fan, der Rest sollte es sich auch überlegen.
Naruto: The Broken Bond	1-4	BEU	12	ja	1/09	-	80%	Einer der besten Naruto-Titel, vor allem für Leute mit Ahnung.
Nascar 08	1-2	RSP	6	ja	1/08	-	69%	Enttäuschender Racer, besonders für 360-Verhältnisse.
Nascar 09 *	1-14	RSP	n.n.b.	-	5/08	-	80%	Nach dem letztjährigen Schleudertrauma wieder voll in der Spur!
Nat Geo Quiz: Wild Life	1-4	SIM	0	ja	5/10	-	72%	Prächtiger Fragemarathon einmal quer durch die Natur.
Naughty Bear	1-64	ACT	16	ja	6/10	ja	47%	30 Dosen Bärenmarke sind mit Sicherheit ergiebiger.
Naval Assault: The Killing Tide	1-4	ACT	12	ja	5/10	-	53%	So torpediert man erfolgreich den Spielspaß.
NBA 2K10	1-10	SPS	0	ja	7/09	ja	85%	Der krasse Slamdunk ist es nicht, aber der Ball geht in den Korb.
NBA 2K11	1-10	SPS	0	ja	3/11	-	91%	Der neue MVP in der Xbox-Basketballiga!
NBA 2K12	1-10	SPS	0	ja	7/11	-	89%	Der Titel wird gekonnt verteidigt. 2K Sports weiß, wie man dribbelt.
NBA 2K14 (One)	1-10	SPS	0	ja	3/14	ja	91%	Klasse Korbspektakel! Im dem Sport ganz klar die alte und neue Referenz!
NBA 2K15 (One)	1-4	SPS	0	ja	1/15	ja	90%	Slam-Dunk! 2K Games und Visual Concepts versenken das Ding ohne Randberührung!
NBA 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	77%	Mit besserer Grafik wäre NBA Live 06 besiegt...
NBA 2K7	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	87%	2007 hat 2K Games EA besiegt. Neue Basketball-Referenz.
NBA 2K9	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	88%	Klarer Online-Donnerdunk in Richtung Mitbewerber.
NBA Ballers: Chosen One	1-2	SPS	0	ja	4/08	-	70%	Hübsche Dribbeleinlagen am Ball. Auch für Grobmotoriker geeignet.
NBA Jam	1-4	SPS	0	ja	1/11	-	76%	Gott sei Dunk: Die Neuauflage des Klassikers kann überzeugen.
NBA Live 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	87%	Inhaltlich wie erwartet, äußerlich eine neue Erfahrung.
NBA Live 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	83%	Deutlich besser als der Vorgänger und auch für Anfänger spielbar.
NBA Live 09	1-10	SPS	0	ja	7/08	-	85%	Clanorientiertes EA-NBA mit gigantischem Live-Ansatz.
NBA Live 10	1-10	SPS	0	ja	7/09	-	84%	Alle Jahre wieder kommt der Basketball. Rundum-Paket, online stark.
NBA Live 14 (One)	1-2	SPS	0	ja	3/14	ja	48%	Eine Spielserie wie Dennis Rodman: Früher hässlich, aber gut, heute von den falschen Leuten überwacht.
NBA Live 15 (One)	1-2	SPS	0	ja	1/15	ja	64%	Spielerisch und technisch eine Weiterentwicklung im Vergleich zum Vorgänger. Aber noch ein weiter Weg!
NBA Live 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	76%	Stillstand. Die minimalen Erweiterungen rechtfertigen noch keinen Preis.
NBA Street: Homecourt	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	87%	Unkompliziertes, hübsches Basketballspiel. Der Gegenpol zu NBA Live!
NCAA Basketball 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	5/10	-	76%	Wer sich für die NCAA interessiert, darf auch Spiele importieren.
NCAA Football 09 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/08	-	80%	Den College-Jungs ist vor dem Touchdown die Technik verreckt.
NCAA Football 10 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/09	-	82%	Etwas übereinfacher College-Einsteiger, der zum Mitmachen animiert.
NCAA Football 11 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	6/10	-	83%	Sehr solide Collegebasis trifft sanfte Upgrade-Politur.
NCAA March Madness 07	1-4	SPS	n.n.b.	ja	3/07	-	80%	Spielt sich besser als NBA Live 07, bietet aber nur College-Basketball.
NCAA March Madness 08 *	1-4	SPS	n.n.b.	ja	2/08	-	75%	Etwas unterrenovierte Neuauflage des College-Sportspiels.
NCIS	1	ACV	12	-	1/12	-	51%	Trotz Hightech-Krimi ziemlich anspruchslos.
Need for Speed: Carbon	1-8	RSP	12	ja	1/07	ja	87%	Wenig Überraschungen, viel Altbewährtes: Mit Vollgas durch die Nacht!
Need for Speed: Hot Pursuit	1-16	RSP	12	ja	1/11	ja	90%	Need for Speed ist wieder da, wo es hingehört: ganz vorne!
Need for Speed: Most Wanted	1-2	RSP	12	ja	1/06	ja	86%	Voll geglücktes 360-Debüt: schicke Grafik, cooles Spiel, alles paletti!
Need for Speed: Most Wanted 2012	1-8	RSP	12	ja	12/12	-	80%	Das verhunzte Auto-Wechsel-Konzept & die Stotter-Framerate verhindern den Hit
Need for Speed: ProStreet	1-8	RSP	0	ja	1/08	ja	83%	Alle Jahre wieder, aber diesmal besonders gut.
Need for Speed: Rivals	1-6	RSP	12	ja	1/14	ja	86%	Auf der One ist Rivals ein Toptitel zum Start, von der 360-Version raten wir euch aber ab.
Need for Speed: Shift	1-8	RSP	6	ja	7/09	ja	88%	Gelungene Neuausrichtung, in Kernbereichen überzeugend. Aber da geht noch mehr!
Need for Speed: The Run	1-12	RSP	12	ja	1/12	-	83%	Need for Speed fährt auf Sicherheit - mutlos, aber souverän.
Need for Speed: Undercover	1-8	RSP	12	ja	1/09	ja	84%	Straßenraserei in gewohnter Qualität, aber mit technischen Schwierigkeiten.
Neverdead	1-4	ACT	18	ja	2/12	-	76%	Ost trifft West: Hoher Trash-Faktor mit Bedienungsmängeln.
NFL Tour	1-4	SPS	0	ja	3/08	-	64%	Vielleicht liegt es am Sport, vielleicht am Spiel. Es ist zum Einschlafen.
NHL 07	1-12	SPS	0	ja	6/06	-	85%	Mit teils sehr guten Neuheiten ausgestattet. Skills fehlen aber.
NHL 08	1-6	SPS	0	ja	6/07	-	90%	Sehr starkes Hockeyspiel, das sich online selbst zum Meister macht.
NHL 09	1-12	SPS	0	ja	6/08	-	88%	NHL leben, statt NHL spielen! EA öffnet ganz neue Online-Welten.
NHL 10	1-12	SPS	12	ja	6/09	-	89%	Das brutalste NHL-Spiel - daher auch das realistischste und beste.
NHL 11	1-12	SPS	12	ja	7/10	-	89%	Rasantes Karacho-Eishockey, das stets für eine Überraschung gut ist.
NHL 12	1-12	SPS	12	ja	7/11	-	89%	Die Eisskulptur wurde weiter verziert. Im Grunde aber Schnee vom letzten Jahr.
NHL 2K10	1-12	SPS	0	ja	7/09	-	82%	Klasse Eishockeyspiel, das aber für NHL 10 ins Eis beißen muss.
NHL 2K6	1-4	SPS	0	ja	2/06	-	76%	Schickes Hockeyfest mit lascher KI und netten Neuerungen. Geht noch besser.
NHL 2K7	1-2	SPS	0	-	1/07	-	88%	Eishockey ganz nach Wunsch. Sehr atmosphärisch.
Nickelodeon Dance *(k)	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	63%	Prima Methode, um die Kids von der Couch zu kriegen.
Nier	1	ACT	16	-	4/10	-	79%	Was ganz Spezielles: In Ansätzen gut, aber technisch nierenkrank.
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian *	1	GSK	n.n.b.	ja	5/09	-	40%	Wie der langweilige Schulausflug ins Museum, damals in der 3. Klasse.
Ninety-Nine Nights	1	ACT	16	ja	6/06	-	69%	Für kurze Zeit ganz lustig, aber dann macht sich Langeweile breit.
Ninety-Nine Nights II	1-2	ACT	18	-	6/10	-	42%	In jeder Hinsicht belanglos. Überlebt nicht mal eine Zockernacht.
Ninja Blade	1	ACT	16	-	3/09	-	76%	Nur die zweite, dafür vollkommen zufrieden stellende Wahl für Action-Puristen.
Ninja Gaiden II *	1	ACT	n.n.b.	-	5/08	-	83%	Gnadenloses Ninja-Schlachtfest. Für starke Nerven und Mägen.
No More Heroes: Heroes' Paradise *	1	ACT	n.n.b.	-	6/10	-	81%	Saubere Umsetzung eines außergewöhnlichen Wii-Spiels.
Oben	1-4	JNR	6	-	7/09	-	68%	Spielt beim Lizenz-Gespringe ebenfalls oben mit.
Omerta: City of Gangsters	1-2	STG	12	ja	3/13	-	72%	Könnte viel besser sein, wenn man für mehr Abwechslung und Feinschliff gesorgt hätte
Onechanbara: Bikini Samurai Squad	1-2	ACT	18	-	3/09	-	30%	Zwanzig Prozent auf alles. Außer Tiernahrung. Und zehn für die hüpfenden Hupen.
Operation Flashpoint: Dragon Rising	1-8	EGO	16	ja	7/09	ja	71%	Wer vom Krieg nicht genug bekommt, kann sich hier gepflegt abknallen lassen.
Operation Flashpoint: Red River	1-4	EGO	16	ja	4/11	-	74%	Authentisch und packend präsentiert, leider nicht ohne technische Macken.
Over G-Fighters	1-8	ACT	12	ja	6/06	-	58%	Schwammig, unmotiviert und mit zu flach ausgebauten Features.
Overlord	1-4	STG	16	ja	5/07	-	86%	Ein wenig Aufbau, ein wenig Massenkeilerei und vollkommen böse.
Overlord II	1-2	STG	16	ja	5/09	ja	87%	Gesteigerte Bösartigkeit = gesteigerter Spielspaß. Kähähähähä!
PDC World Championship Darts	1-4	SPS	0	ja	3/10	-	51%	Braucht dringend ein Bier als Zusatzperipherie.
PDC World Championship Darts: Pro Tour	1-8	SPS	0	-	2/11	-	60%	Daumendartspiel für die kleine Runde zwischendurch.
Perfect Dark Zero	1-16	EGO	16	ja	1/06	ja	88%	Schwache Story, schicke Kämpfe, stilvolle Cyberpunk-Atmosphäre.
Persona 4 Arena	1-8	BEU	12	ja	7/13	-	91%	Fantastische Kollabo aus Rollenspiel und Beat'em Up. Das macht auch euch zum Fan!
Persona 4 Arena Ultimax	1-2	BEU	16	ja	3/15	ja	88%	Verlangt viel, gibt aber auch umso mehr zurück: fabelhafter Prügel-RPG-Hybride für Kenner und Könner.
PES 2014	1-7	SPS	0	ja	11/13	ja	85%	Tief gehend und facettenreich, jedoch mit Schnitzern im Detail.
PES 2015 (One)	1-22	SPS	0	ja	1/15	ja	88%	Wem die Lizenzen nicht das Wichtigste sind, der sollte dieses Jahr überlegen, ob er PES den Vorzug gibt.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
PES 2016	1-22	SPS	0	ja	11/15	ja	90%	Spielerisch nahezu perfektes Fußballspiel mit kleinen Schwächen bei Technik, Präsentation und Lizenzen.
Phantasy Star Universe	1-6	RPG	12	ja	1/07	ja	72%	Schönes Spiel, aber vielleicht eine Spur zu „speziell“.
Pictionary: Ultimate Edition	1-4	SIM	0	-	2/12	-	73%	Ein Gesellschaftsspiel-Klassiker in seiner handlichsten Form. Nur für uDraw.
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	1-2	ACT	12	-	5/07	-	59%	Piratenfeeling, Chaos und stupide Säbelkämpfe. Über die Planke damit!
Planet 51: Das Spiel	1-2	ACT	6	-	1/10	-	59%	Die 357ste Standard-Versoftung für anspruchslose Konsumenten.
Pocketbike Racer *	1-4	RSP	n.n.b.	ja	2/07	-	43%	Wenn es ein Burger-King-Spiel sein soll, dann dieses.
Port Royale 3	1-4	SIM	6	-	10/12	-	81%	Angepasste Steuerung, ein komplexes Handelssystem und spannende Karibik-Kämpfe erfreuen die Xbox.
Portal 2	1-2	GSK	12	ja	4/11	-	95%	Größer, schöner, besser: Portal 2 übertrifft alle Erwartungen. Absolut großartig!
Prey	1-16	EGO	18	ja	5/06	ja	86%	Eine Mischung aus Doom, Quake, Silent Hill und Sitting Bull. Verrückt.
Prince of Persia	1	ACT	12	-	1/09	ja	92%	Grandioses Comeback des orientalischen Speedrun-Akrobaten!
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	1	ACT	12	-	4/10	ja	85%	Alles locker im Orient: Dieser Prinz kann wieder überzeugen.
Prince of Persia: Epilog (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	74%	Zwei bis drei Stunden Zusatzmaterial. Für Fans des Spiels.
Prison Break: The Conspiracy	1-2	ACT	16	-	3/10	ja	81%	Ein Vorbild für alle Nachzügler. So sollte ein Lizenzspiel aussehen.
Pro Evolution Soccer 2008	1-2	SPS	0	ja	1/08	-	90%	PES 2008 löst PES 6 als bestes Fußballspiel ab.
Pro Evolution Soccer 2009	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	89%	PES muss Federn lassen, rettet die drei Punkte aber noch mal über die Zeit.
Pro Evolution Soccer 2010	1-4	SPS	0	ja	7/09	-	87%	Tolles Spiel, aber in dieser Saison wrd man nur Vizemeister.
Pro Evolution Soccer 2011	1-7	SPS	0	ja	7/10	-	89%	PES macht in der Offensive mächtig Druck. Aber FIFA steht hinten kompakt.
Pro Evolution Soccer 2012	1-7	SPS	0	ja	7/11	-	87%	Özil, Götze und Müller würden es mögen. Die spielerische Alternative zum Vorgänger.
Pro Evolution Soccer 2013	1-8	SPS	0	ja	12/12	-	90%	Hätte PES jetzt noch ein Lizenzpaket, wäre es wohl mit FIFA endgültig auf Augenhöhe.
Pro Evolution Soccer 6	1-2	SPS	0	-	1/07	-	90%	Erneut die beste Fußballsimulation auf dem Markt. Der Einstieg lohnt sich.
Project Cars (One)	1-16	RSP	0	ja	7/15	ja	87%	Toller Hochgeschwindigkeits-Titel, der sowohl als knallharte Simulation als auch als Arcade-Spaß taugt.
Project Gotham Racing 3	1-8	RSP	0	ja	1/06	-	90%	Gewohnt erstklassiger Racer in brachialer Prachtoptik.
Project Gotham Racing 4	1-8	RSP	16	ja	1/08	-	90%	Genialer Mix aus Arcade und Simulation. Kudos, gibt mir mehr Kudos!
Project Spark (One)	1-4	SIM	12	ja	1/15	ja	75%	Wer schon immer mal sein eigenes kleines Spielchen entwickeln wollte, ist mit Spark ordentlich beraten.
Project Sylpheed	1	ACT	12	-	5/07	-	71%	Rasant und bunt und bastelfreudig. Aber leider ohne Druck aufs Genre.
Pure	1-16	RSP	6	ja	7/08	-	86%	Das pure Offroad-Vergnügen: Schnell, actionreich und ungemein motivierend!
Pure Football	1-4	SPS	0	ja	5/10	ja	74%	FIFA- oder PES-Verweigerer bekommen eine günstige Action-Kick-Alternative.
Quake 4	1-16	EGO	18	ja	1/06	-	81%	Traditionelles Quake. Die Grafik unterfordert aber die Konsole.
Quantum Theory	1-8	ACT	16	ja	7/10	-	67%	An sich ganz okay, letzten Endes aber zu altbacken.
R.U.S.E.	1-4	STG	12	ja	6/10	ja	86%	Böswillige Täuschung: ein Kriegsspiel, das an Poker erinnert.
Rabbids: Alive & Kicking (k)	1-16	GSK	0	-	1/12	-	75%	Sie leben, aber sie kicken noch nicht so richtig. Da geht noch mehr.
Race Driver: GRID	1-12	RSP	6	ja	5/08	ja	92%	Packend, sexy und technisch ganz weit vorne. So muss Motorsport aussehen!
RacePRO	1-12	RSP	0	ja	2/09	-	73%	Hartgummispartaner für Rennsportpuristen und Autoliebhaber.
Rage	1-6	EGO	18	ja	7/11	-	90%	Als Shooter ein Leuchtfeuer, wer braucht da noch eine Story? Ballerfest!
Raiden Fighters: Aces *	1-2	ACT	n.n.b.	-	5/10	-	68%	Lasst uns die Rohre heizen und nicht mit Feuer geizen!
Rainbow Six: Vegas	1-16	EGO	18	ja	1/07	ja	90%	Las Vegas wie noch nie: Inmitten der Sünde gibt's taktischen Terror.
Rainbow Six: Vegas 2	1-16	EGO	16	ja	3/08	ja	82%	Spielerisch so klasse wie das Original, aber als Fortsetzung zu wenig Neues.
Rambo: The Video Game	1-2	ACT	18	-	5/14	ja	38%	Failshooter statt Railshooter: Technik von vorgestern mit einer Steuerung, die unpräziser nicht sein kann.
Rango	1	JNR	12	-	3/11	-	74%	Gute-Laune-Hüpfspiel, nicht nur für Freunde des Films.
Rapala Fishing Frenzy 2009	1	SIM	0	-	2/09	ja	38%	Auf der Xbox bestenfals ein Silberfischchen.
Rapala Pro Bass Fishing	1-2	SIM	0	-	1/11	ja	61%	Geht mit einem sehr viel leckereren Köder auf Spielerfang.
Rare Replay	1-32	DIV	18	ja	11/15	ja	74%	Für sich genommen sind einige Toptitel dabei, als Sammlerstück aber nur gehobenes Mittelmaß.
Ratatouille	1-4	JNR	0	-	1/08	-	52%	Wäre selbst komplett repariert noch nix Dolles.
Raven Squad	1-2	EGO	16	ja	7/09	-	31%	Der Einsatz ist fehlgeschlagen: Strunzödes Rumgeballer, von Taktik keine Spur.
Rayman Legends	1-4	JNR	6	-	11/13	ja	91%	Fantasievoll, witzig und spielerisch top: Rayman Legends ist eines der besten Xbox-360-Hüpfspiele.
Rayman Origins	1-4	JNR	6	-	1/12	-	91%	Auf diesen Rayman werden nicht nur die Rabbids eifersüchtig sein.
Rayman Raving Rabbids	1-4	GSK	0	ja	4/07	ja	70%	Auf Wii ein Minispiel-El-Dorado, auf Xbox 360 eher mittelmäßig.
Record of Agarest War *	1	RPG	n.n.b.	-	6/10	-	70%	Standard-Strategie JRPG plus Vererbungslehre.
Red Dead Redemption	1-16	ACT	18	ja	5/10	ja	93%	Besser als GTA: Fantastisches Westernabenteuer, das jeder erlebt haben muss.
Red Faction: Armageddon	1-4	ACT	18	ja	4/11	ja	85%	Eine prächtige Zerstörungsorgie in und auf dem Mars. Linear und hart.
Red Faction: Guerilla	1-16	ACT	18	ja	5/09	ja	79%	Rambo besiegt Marx: Viel spaßiges Geballere, wenig Inhalt.
Remember Me	1	ACT	16	-	7/13	-	73%	Dieses Abenteuer ist zu gewöhnlich und nicht genug zu Ende gedacht, um in Erinnerung zu bleiben.
Resident Evil 5	1-2	ACT	18	ja	3/09	ja	93%	Klarer Pflichtkauf. Technisch wie spielerisch eine Offenbarung.
Resident Evil 6	1-4	ACT	18	ja	12/12	-	88%	Genialität trifft auf "WTF, wieso machen wir sowas?"
Resident Evil: Operation Raccoon City	1-8	ACT	18	ja	3/12	-	85%	Rückkehr in die Zombie-Hauptstadt: Die Angst bleibt zu Hause, der Kugelhagel kommt mit
Resident Evil: Revelations	1-2	ACT	16	ja	7/13	-	81%	In Sachen Technik vielleicht etwas gruselig, aber Angst vor dem Kauf braucht ihr nicht zu haben.
Resident Evil: Revelations 2 (One)	1-2	ACT	16	ja	5/15	ja	84%	Revelations 2 lässt die Handheld-Wurzeln hinter sich und etabliert sich als vollwertiger Serienableger.
Resonance of Fate	1	RPG	16	-	3/10	ja	85%	So könnte man sich Matrix in Japan vorstellen. Durchladen und los!
Ride (One)	1-12	RSP	0	ja	7/15	ja	78%	Dank der tollen Fahrphysik und der gigantischen Bikeauswahl macht's Spaß, an der Technik hapert's.
Ridge Racer 6	1-14	RSP	12	ja	1/06	-	71%	Lauwarmer Aufguss einer Kultserie. Von „Next Generation“ keine Spur.
Ridge Racer: Unbounded	1-8	RSP	12	ja	3/12	-	71%	Krude Mischung aus Burnout und Need for Speed.
Rio	1-4	GSK	0	-	4/11	ja	60%	Unter seinen Minispiel-Kollegen noch nicht ganz flügge.
Rise of Nightmares *(k)	1	ACT	n.n.b.	-	7/11	-	45%	Fürchten muss man sich hier nur vor dem nächsten Schalterrätsel.
Rise of the Argonauts	1	ACT	18	-	2/09	-	74%	Anfangs öde, später besser, aber wirklich hoch steigen die Argonauten nie.
Risen	1	RPG	12	-	7/09	ja	83%	Inhaltlich sauber, jedoch grafisch leider etwas schlampert.
Risen 2: Dark Waters	1	RPG	12	-	10/12	-	65%	Die miese Portierung lässt das einst strahlende Piraten-RPG in eher trübem Licht erscheinen.
Risen 3: Titan Lords	1	RPG	12	-	11/14	ja	68%	Gute Mischung, massig Quests, wunderbare Mischung aus Mittelalter und Karbik und ein grausiger Port.
Rock Band	1-4	GSK	0	ja	4/08	-	93%	Wir sind unwürdig! Wir sind unwürdig! (*aufdiekniefall*)
Rock Band 2	1-4	GSK	0	ja	1/09	-	91%	Schwächere Songs, bessere Instrumente. Aber immer noch eine Wucht.
Rock Band 3	1-7	GSK	0	ja	1/11	ja	85%	Kratzt an der vergoldeten Oberfläche zur Simulation.
Rock Band AC/DC	1-4	GSK	0	ja	2/09	-	82%	Songs und Gameplay fetzen, aber der Preis für den geringen Inhalt ist hoch.
Rock Band: Country Track Pack *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Wurde als Pack hierzulande nicht veröffentlicht. Der Import lohnt aber nicht.
Rock Band: Track Pack Classic Rock *	1-4	GSK	n.n.b.	ja	5/10	-	59%	Auch hier ist ein einzelner Import zu teuer für das Gebotene.
Rock Revolution	1-6	GSK	0	ja	4/09	-	44%	Die Revolution ist vorbei, bevor sie richtig angefangen hat.
Rocksmith 2014	1-2	GSK	6	-	1/14	ja	83%	Tolles Stückchen Lernsoftware, das zum ernsthaften und zeitintensiven Üben bestens geeignet ist.
Rocksmith 2014 (One)	1-2	GSK	6	ja	3/15	ja	80%	Gut, unterhaltsam und vermittelt solides Grundwissen und schnelle Lernerfolge für angehende Gitarristen.
RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge	1-4	SPS	0	-	1/09	-	74%	Nicht mehr als nötig und nicht weniger als gefordert.
RTL Winter Sports 2010: The Great Tournament	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	76%	RTLs Wintersport kämpft sich im Massenstart weiter nach vorne.
Rugby League Live *	1-4	SIM	n.n.b.	ja	7/10	-	40%	Vier blaue Flecke und Quetschungen auf Disc!
Rugby World Cup 2011	1-4	SPS	0	ja	7/11	-	44%	Der CPU geht's auf die Knochen, dem Spieler auf die Augen.
Rumble Roses XX	1-4	BEU	12	ja	4/06	-	67%	Sexbomben prügeln sich eher mittelmäßig im Wrestling-Stil.
Ryse: Son of Rome	1-2	ACT	18	ja	1/14	ja	66%	Die Optik ryset viel raus, aber ansonsten steckt in diesem antiken Spektakel zu viel heiße Luft.
Saboteur	1	ACT	18	-	2/10	-	73%	So richtig Lust scheinen die Entwickler nicht mehr gehabt zu haben.
Sacred 2: Fallen Angel	1-4	RPG	16	ja	4/09	ja	85%	Fantasy-Rollenspiel nach Lehrbuch mit ein paar Seiten aus dem Witzebuch.
Sacred 3	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	59%	Die großen Unterschiede zu den alten Teilen sind nicht das Problem, Sacred 3 scheitert an sich selbst.
Saints Row	1-12	ACT	18	ja	6/06	-	87%	Wurde den Erartungen absolut gerecht. Kaufgrund für die Xbox 360!
Saints Row 2	1-12	ACT	18	ja	7/08	ja	79%	Nicht schlecht, beibt aber hinterm Vorgänger und dem großen Vorbild zurück.
Saints Row 4	1-2	ACT	18	ja	11/13	ja	86%	In Sachen Wahnsinn toppt der vierte Teil den Vorgänger locker, die Technik ist aber deutlich veraltet.
Saints Row: Gat out of Hell (One)	1-2	ACT	18	ja	3/15	ja	80%	Durchgeknallt und unterhaltsam, aber auch optisch antik. Teil fünf muss dringend an die Technik ran!
Saints Row: The Third	1-2	ACT	18	ja	1/12	-	86%	Schnallt den Strap-on um: Jetzt wird's richtig zotig!
Samurai Shodown: Sen *	1-2	BEU	n.n.b.	-	4/10	-	53%	Nostalgieprügelspiel aus gefühlt 2006.
Samurai Warriors 2	1-4	ACT	12	ja	1/07	-	66%	PS2-Portierung ohne echten Kaufanreiz.
Samurai Warriors 2: Empires *	1-2	ACT	n.n.b.	ja	3/07	-	68%	Immer noch recht lustlos, aber langsam schleichen sich neue Features ein.
Saw	1	ACV	18	-	1/10	-	61%	Benutze „schartige Axt“ mit „Aorta“... Hurra!
Saw II: Flesh & Blood	1	ACT	18	-	7/10	-	65%	Mörderisch gut ist was anderes, doch die Falle hat sich gelockert.
SBK 08	1-8	RSP	6	ja	6/08	-	70%	Nichts Außergewöhnliches. Für Motorsport-Interessierte aber empfehlenswert.
SBK 09	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	60%	Stillstand bedeutet Rückschritt. Da fällt SBK 09 weit zurück.
SBK 2011: FIM Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/11	-	79%	Wer siegen will, muss Vollgas geben. SBK 2011 ist da noch etwas zu zaghaft.
SBK X: Superbike World Championship	1-16	RSP	0	ja	4/10	ja	78%	Deutliche Verbesserung in allen Bereichen. Helm ab, so muss das sein!
Scene it? Ganz großes Kino	1-4	SIM	0	-	2/10	-	59%	Da muss man den roten Teppich wieder ein wenig einrollen.
Scene it? Kinohits	1-4	GSK	12	ja	1/09	-	72%	Ein Quizspiel eben: Taugt mit mehreren Spielern, versagt jedoch alleine.
Scene it? Lights, Camera, Action!	1-4	GSK	0	-	2/08	-	70%	Ein Filmquiz mit spröder Präsentation. Und: Wo ist der Kameraeinsatz?
Secret Service *	1	EGO	n.n.b.	-	2/09	-	46%	Ganz dünnes Shootersüppchen ohne Fleischeinlage.
Section 8	1-32	EGO	16	ja	7/09	-	70%	Die Konkurrenz ist Jahre voraus. Schlechter Zeitpunkt.
Sega Mega Drive Ultimate Collection	1-2	DIV	12	-	2/09	-	85%	Wahrlich eine "ultimative" Retro-Sammlung. Mehr kann man sich kaum wünschen.
Sega Rally	1-6	RSP	0	ja	6/07	-	92%	Wie erhofft: Es ist Sega Rally und es ist einfach geil! Feddich, aus!
Sega Superstars Tennis	1-4	SPS	6	ja	3/08	ja	84%	Spiel, Satz und Sieg - Sonic. Tennis auf der 360, für jedermann.
Serious Sam HD	1-8	EGO	18		4/11	-	72%	Zum Nachladen habt ihr zwischen den Spielwechseln Zeit.
Sesamstraße: Es war einmal ein Monster (k)	1-2	GSK	0	-	1/12	-	70%	Die Sesamstraße zum sehr aktiven Mitspielen.
Shadowrun	1-16	EGO	18	ja	5/07	ja	63%	Als Zugabe zu einer Solo-Shooter-Kampagne wär's prima. So ist es zu dünn.
Shadows of the Damned	1	ACT	18	-	5/11	-	83%	Tretet beiseite, ihr Dantes und Redfields: Hotspur und Johnson übernehmen jetzt!
Shaun White Skateboarding	1-8	SPS	6	ja	1/11	ja	70%	Das „etwas andere“ Skateboard-Spiel. Prima für Einsteiger, für Experten zu flach.
Shaun White Snowboarding	1-16	SPS	6	ja	1/09	-	81%	Drückt den Spaß im Snowboarding aus, vernachlässigt aber den Sport selbst.
Shellshock 2: Blood Trails	1	EGO	18	-	3/09	-	54%	Die Zombies täuschen nicht über den durchschnittlichen Rest hinweg.
Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper	1	ACV	12	-	1/10	ja	78%	Adventures auf der 360 sind sehr rar gesät. Sherlock Holmes eilt zur Hilfe.
Shift 2: Unleashed	1-12	RSP	6	ja	3/11	ja	92%	Das bislang intensivste und brachialste Fahrerlebnis. Alles andere ist nur Spielzeug.
Shrek der Dritte	1-2	ACV	6	ja	5/07	ja	58%	Shrek kommt einfach nicht aus seinem Softwaresumpf raus.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Silent Hill HD Collection	1	ACV	18	-	3/12	-	85%	30 Euro fürs Spiel, 3 Euro für den Baldrian-Tee.
Silent Hill: Downpour	1	ACV	18	-	3/12	-	82%	Silent Hill ist noch nicht wieder ganz fit, aber auf dem Weg der Besserung
Silent Hill: Homecoming	1	ACV	18	-	2/09	-	75%	Benötigt eine Revolution, um an alte Leistungen anknüpfen zu können.
Singularity	1-12	EGO	18	ja	6/10	-	80%	Trotz E99 seiner Zeit nicht voraus. Guter Shooter mit klassischen Elementen.
skate	1-16	SPS	0	ja	1/08	ja	88%	Von Skatern für Skater: Neulinge müssen sich sehr einarbeiten.
skate 2	1-8	SPS	12	ja	2/09	ja	87%	Verdammt nah am echten Skateboard. Und das ist ein sehr schwieriger Sport.
skate 3	1-6	SPS	12	ja	4/10	-	84%	Skate muss aufpassen, sonst rollt es sich so schnell aus wie Mr. Hawk.
Skylanders: Giants	1-2	ACV	6	-	1/13	-	79%	Die klasse Hardware ist stabil aufgestellt, jetzt ist es an der Zeit für die spielerische Weiterentwicklung.
Skylanders: Spyro's Adventure	1-2	ACV	6	-	1/12	-	77%	Als Drache hortet man gerne schöne Dinge. Zum Beipsiel Skylanders-Figuren.
Skylanders: Swap Force	1-2	ACV	6	-	1/14	-	85%	Hat sich mit viel Fleiß und immer schöneren Spielwelten mittlerweile als Genregröße etabliert.
Skylanders: Trap Team (One)	1-2	ACV	6	-	1/15	-	83%	Reale Figuren und eine riesige Spielwelt in gewohnter Top-Qualität, dazu neue starke Ideen. Prima!
Sleeping Dogs	1	ACT	18	-	10/12	-	85%	Perfekt für den Kurztrip nach Hongkong: Einlegen, Spaß haben, Gangster verkloppen!
Smash Court Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	7/08	-	62%	Ausgespielt: Gegen die starke Konkurrenz verliert Smash Court haushoch.
Sneak King *	1	ACT	n.n.b.	-	2/07	-	39%	Die Definition von Schleich-Werbung!
Sniper Elite 3 (One)	1-12	ACT	18	ja	9/14	ja	75%	Rettet sich trotz unspektakulärer Handlung durch grunsolides Gameplay und raffinierte Multiplayer-Modi.
Sniper: Ghost Warrior	1-8	EGO	18	ja	5/10	ja	70%	Ziel nicht ausgeschaltet, doch genug Zeit für einen zweiten Schuss bleibt.
Sniper: Ghost Warrior 2	1-12	EGO	18	ja	5/13	-	65%	Ghost Warrior 2 sucht nicht so sehr einen Spieler als vielmehr eine menschliche Controllerkomponente.
Sonic & All-Stars Racing Transformed	1-10	RSP	6	ja	1/13	-	87%	Was Mario Kart auf Nintendo-Kosnolen ist, stellt Sonic & All-Stars auf der 360 dar.
Sonic & Sega All-Stars Racing	1-8	RSP	6	ja	3/10	ja	84%	Wer braucht schon den dicken Klempner? Sonic kann's genauso gut!
Sonic Free Riders (k)	1-8	GSK	6	ja	1/11	ja	65%	Kommt einem Videospiel am nächsten, kränkelt aber an Einfachheit.
Sonic Generations	1	JNR	6	-	1/12	-	85%	Tolles Geschenk zum 20-jährigen Geburtstag: Sonic, wie er sein sollte!
Sonic the Hedgehog	1-2	JNR	12	-	2/07	-	56%	Sonics Talfahrt will kein Ende nehmen. Traurig, traurig...
Sonic Unleashed	1	JNR	12	-	2/09	ja	70%	Langsam wieder auf dem Weg nach oben, aber noch lange nicht an der Spitze.
Soul Calibur IV	1-2	BEU	16	ja	6/08	ja	88%	Nach wie vor tolles Beat'em-Up, nur sehr sparsam bei den Neuerungen.
Soul Calibur V	1-2	BEU	16	ja	2/12	-	88%	Verkauft nicht dem Teufel eure Seele, sondern spart sie für dieses Spiel auf.
South Park: Der Stab der Wahrheit	1	RPG	16	-	5/14	ja	83%	Ein ebenso respektloses wie unterhaltsames Gag-Feuerwerk mit etwas wenig spielerischer Substanz.
Spec Ops: The Line	1-8	ACT	18	ja	8/12	-	81%	Spielerisch solider Deckungs-Shooter mit kritischen Denkansätzen statt glorifizierter Ballerei.
Spectral Force 3 *	1	RPG	n.n.b.	-	6/08	-	43%	Verschenktes Potential dank Langweiler-Story und Retro-Gameplay.
Spider-Man: Dimensions	1	ACT	12	-	7/10	-	83%	So gut sah Spidey noch nie aus - und das gleich vierfach!
Spider-Man: Edge of Time	1	ACT	12	-	1/12	-	58%	Geniale Idee, bei der Umsetzung schaltet sich der Spinnensinn dann ab.
Spider-Man: Freund oder Feind	1-2	BEU	12	-	1/08	-	65%	Nimmt sich selbst nicht sonderlich ernst, feiert dafür aber seine Wurzeln.
Splatterhouse *	1	BEU	n.n.b.	-	2/11	-	61%	Freddy Krueger programmiert ohne Vorkenntnisse eine Runde Gauntlet.
Splinter Cell: Blacklist	1-4	ACT	18	ja	11/13	-	84%	Ein Schritt zurück bringt Sam nach vorne: Fishers neues Abenteuer legt mehr Wert auf die Serienstärken.
Splinter Cell: Conviction	1-2	ACT	18	ja	4/10	ja	85%	Uns hat es überzeugt: Gute Stealth-Action für Erwachsene.
Splinter Cell: Double Agent	1-6	ACT	16	ja	1/07	ja	89%	Tatsächlich ein neues Spielgefühl. Klasse! So muss Innovation aussehen!
Split/Second: Velocity	1-8	RSP	12	ja	4/10	ja	85%	Fast schon mehr Action- als Rennspiel. Aber egal, Hauptsache es kracht!
SpongeBob's Eiskalt entwischt	1-2	JNR	6	-	1/10	-	58%	Das Ansehen der TV-Serie sollte vorgezogen werden.
Sports Island: Freedom (k)	1-4	SPS	6	ja	1/11	-	56%	Die weniger gelungene Alternative zu Kinect Sports
Spyro: Dawn of the Dragon	1-2	ACT	12	-	1/09	ja	64%	Armer Spyro. Wird er je zu alter Größe zurückfinden?
SSX	1-1.000	SPS	6	ja	3/12	-	84%	Rasend schneller Arcade-Spaß mit frischem Online-Konzept.
Star Ocean: The Last Hope	1	RPG	12	-	4/09	-	84%	Ein seltener und gern gesehener Genregast auf der actionverwöhnten Xbox.
Star Trek	1-2	ACT	12	ja	7/13	-	65%	Atmosphärisch solide Action-Kost, die technisch und spielerisch alles andere als zukunftsweisend ist.
Star Trek: Legacy	1-8	ACT	0	ja	2/07	-	71%	Für Hardcore-Trekkies empfehlenswert, wenn auch mit einigen Ärgernissen.
Star Wars: Republic Heroes	1-2	ACT	12	-	1/10	-	45%	Künstlich klein gehaltener Trip einmal rund um den Sternenzerstörer.
Star Wars: The Force Unleashed	1	ACT	12	-	7/08	ja	78%	Inhaltlich sehr interessant, aber spielerisch oftmals holprig und altbacken.
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Edition	1	ACT	12	-	1/10	-	80%	Force Unleashed im Maximalpaket, nur für Noch-Nicht-Besitzer.
Star Wars: The Force Unleashed II	1	ACT	16	-	1/11	-	69%	Klonkrieger hin oder her: Ein Jedi sollte keine Fließbandarbeit verrichten müssen.
Steel Battalion: Heavy Armor (k)	1-4	ACT	16	ja	8/12	-	64%	Kann das große Erbe aufgrund von Bedienungsmängeln nicht ganz fortführen.
Stimmt's?	1-8	GSK	12	-	2/11	-	35%	Stellt dem Spiel doch mal die Frage, ob es wirklich funktioniert.
Stoked	1-8	SPS	6	ja	7/09	-	74%	Gestoked sind wir nicht. Aber die eine oder andere Abfahrt machen wir gerne.
Stoked: Big Air Edition	1-8	SPS	6	ja	3/11	-	77%	Der Berg ruft ein zweites Mal und bringt ein paar Freunde mit.
Stormrise	1-8	STG	16	ja	4/09	-	51%	Die stürmsche Revolution flaut auf ein Lüftchen ab. Und müffelt etwas.
Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	2/09	ja	92%	Der König lebt. Und hält der Konkurrenz vor Augen, wie man es richtig macht.
Street Fighter X Tekken	1-4	BEU	12	ja	3/12	-	90%	Experiment gelungen: 2D und 3D verstehen sich auch vereint in einem Spiel.
Stuntman: Ignition	1-8	RSP	16	ja	6/07	ja	76%	Kurz und hart, aber trotzdem unterhaltsam. Profizocker freuen sich!
Summer Athletics	1-4	SPS	0	-	6/08	-	61%	Dabei sein ist alles...
Summer Athletics 2009	1-4	SPS	0	-	6/09	-	60%	Sparinhalt trifft Sparpreis, Version 1.1.
Summer Challenge: Athletics Tournament	1-4	SPS	0	-	6/10	-	57%	Entfernt sich mit jedem Jahr mehr vom Medaillentreppchen.
Sunset Overdrive (One)	1-8	ACT	16	ja	1/15	ja	82%	Toller Actionkracher mit vielen durchgeknallten Ideen, es fehlt aber an Abwechslung und Umfang.
Super Street Fighter IV	1-2	BEU	12	ja	4/10	ja	86%	Muss Federn lassen, ist aber immer noch sehr gut spielbar.
Super Street Fighter IV Arcade Edition	1-2	BEU	12	ja	5/11	-	86%	Eine neue Trainingseinheit für die Fans. Der Rest macht weiter Kniebeugen.
Superman: Das Spiel	1	ACT	12	-	2/07	-	48%	Der Mann aus Stahl mit dem Spiel aus Matsch. Mal wieder.
Superstars V8 Racing	1-12	RSP	0	ja	5/09	-	57%	Hier werden Profi-Rennfahrer ohne eigenes Verschulden zum blutigen Anfänger.
Superstars V8: Next Challenge	1-16	RSP	0	ja	3/10	-	70%	Schon besser als der Vorgänger, aber weiterhin mit viel Luft nach oben.
Supremacy MMA	1-2	SPS	18	ja	7/11	-	47%	Wer so viel Lebenssaft verliert, bleibt am Ende eben blutleer.
Supreme Commander 2	1-4	STG	12	ja	4/10	ja	73%	Große Massenschlachten auf Kosten von Grafik und Übersichtlichkeit.
Tales of Vesperia	1	RPG	12	-	5/09	ja	80%	Welcher JRPGler kann widerstehen, wenn ihn diese Kulleraugen angucken?
Teenage Mutant Ninja Turtles	1	JNR	12	-	4/07	-	74%	Positive Überraschung. Ähnelt spielerisch Prince of Persia.
Tekken 6	1-2	BEU	16	ja	1/10	ja	86%	Das Tekken-Dojo öffnet seine Pforten: Schreibt euch ein, der Winter dauert lange.
Tekken Tag Tournament 2	1-4	BEU	16	ja	10/12	-	82%	Etwas altersschwacher, aber noch immer gelungener Team-Klopper mit Unmengen an Kämpfern.
Tenchu Z	1-4	ACT	16	ja	5/07	-	57%	Ein Spiel sollte dem Spieler Spaß bringen. Nicht umgekehrt.
Terminator: Die Erlösung	1-2	ACT	16	-	5/09	ja	50%	Komm mit mir, wenn du leben willst! Sonst kriegt dich das Spiel!
Test Drive: Ferrari Racing Legends	1-8	RSP	0	ja	8/12	-	81%	Eine durchaus gelungene Liebeserklärung an 65 Jahre italienische Rennsportgeschichte.
Test Drive: Unlimited	1-8	RSP	0	ja	6/06	ja	83%	Rappelvolle künstliche Racer-Welt mit leichten Technikdämpfern.
Test Drive: Unlimited 2	1-8	RSP	6	ja	3/11	ja	75%	Groß dimensionierter Urlaubs-Racer, dem der nötige Feinschliff fehlt.
Tetris Evolution	1-16	GSK	0	ja	5/07	-	66%	Tetris ist ein klassisches Videospiel. Aber warum so überteuert auf DVD?
The Amazing Spider-Man	1	ACT	12	-	10/12	-	75%	Die Storyline gähnt sich ihrem Ende zu, während der Spielspaß eher im Hintergrund die Fäden zieht.
The Amazing Spider-Man 2	1	ACT	12	-	7/14	ja	46%	Nur dann bedingt empfehlenswert, wenn ihr restlos alles aus dem Marvel-Universum zocken wollt.
The Beatles: Rock Band	1-6	GSK	0	ja	7/09	-	90%	Ein tolles Denkmal in programmierter Form.
The Biggest Loser: Ultimate Workout *(k)	1-4	GSK	n.n.b.	-	2/11	-	70%	Als Kinect-Pionier kein großer Verlierer.
The Bigs 2	1-5	SPS	0	ja	6/09	ja	81%	Arcadebombe, die in den Fernseher einschlägt wie ein 200-km/h-Baseball
The Black Eyed Peas Experience (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	65%	Boxen-Entstauber, eigentlich nur für Black-Eyed-Peas-Fans.
The Bureau: XCOM Declassified	1	ACT	18	-	11/13	ja	79%	Der nette Taktik-Einschlag und das gut durchdachte Interface heben The Bureau aus dem Action-Einerlei.
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	1-16	EGO	18	ja	4/09	ja	80%	Als Add-On Mittelmaß, als Gesamtpaket stark.
The Crew (One)	1-8	RSP	12	ja	3/15	ja	76%	Aus der riesigen Spielwelt und der zugrundeliegenden Idee hätte man deutlich mehr herausholen können.
The Cursed Crusade	1-2	ACT	18	ja	7/11	-	77%	Historisches Gewaltspektakel, das technisch nicht ganz reinhaut.
The Darkness 2	1-4	EGO	18	ja	3/12	-	87%	Brutaler Ego-Shooter mit dramaturgischen Höhepunkten
The Elder Scrolls IV: Oblivion	1	RPG	12	-	4/06	ja	91%	Riesiges und erhabenes Fantasy-Epos der Superlative!
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	1	RPG	16	-	4/07	ja	91%	Etwas verrückt, aber so fesselnd wie das Hauptprogramm.
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (One)	1-∞	RPG	16	ja	9/15	ja	81%	Für viele Xbox-Spieler dürfte Tamriel Unlimited das erste Konsolen-MMORPG sein – und was für ein starkes!
The Elder Scrolls V: Skyrim	1	RPG	16	-	1/12	-	93%	Die Rollenspiel-Referenz: Ein Spiel für den nächsten Kerker-Aufenthalt.
The Evil Within (One)	1	ACV	18	-	1/15	ja	91%	Beweist eindrucksvoll, wie viel Leben noch im Horror-Genre steckt!
The First Templar	1-2	ACT	16	ja	5/11	-	48%	Man sollte einen Kreuzzug gegen schlampig gemachte Spiele führen.
The Gunstinger (k)	1-2	ACT	12	ja	7/11	-	77%	So sieht das aus, wenn Kasper und Winchester sich „Hallo" sagen.
The King of Fighters XII	1-2	BEU	12	ja	6/09	-	82%	Schwacher Umfang trifft auf innere Stärken.
The King of Fighters XIII	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	90%	Überraschungs-Knaller voll auf die Nase. Genau so soll KoF aussehen!
The Last Remnant	1	RPG	12	-	1/09	-	76%	Epische Massenschlachten im JRPG-Korsett. Passt noch nicht so ganz.
The Lego Movie Video Game	1-2	ACT	6	-	7/14	ja	77%	Rasanter Lego-Spaß, der jedoch Gameplay-Schwächen offenbart. Eine kleine Enttäuschung.
The Orange Box	1-16	EGO	18	ja	1/08	-	95%	Mehr Wert werdet ihr für Geld nicht im Spielregal bekommen.
The Walking Dead: Survival Instinct	1	EGO	18	-	7/13	ja	42%	Selbst Fans sollten bei den Comics oder der TV-Serie bleiben. Vor allem für diesen Preis.
The Witcher 2: Assassins of Kings	1	RPG	16	-	7/12	-	88%	Was Leva und Kuba für Dortmund sind, ist Geralt für Rollenspiele: Unterhaltung auf höchstem Niveau.
The Witcher 3: Wild Hunt (One)	1	RPG	18	-	7/15	ja	90%	CD Projekt haben das Meisterwerk abgeliefert, das sich die Fans erhofft haben. Eines der besten RPGs!
Thief (One)	1	ACV	16	-	5/14	ja	76%	Bietet starke Atmosphäre und Serien-Kult, steht sich mit nervigen Details & Bugs aber oft selbst im Weg.
Thor: God of Thunder	1	ACT	16	-	4/11	-	70%	Mjölnir hat etwas Rost angesetzt. War wohl nicht lang genug in der Schmiede.
Thrillville: Verrückte Achterbahn	1-4	GSK	6		1/08	-	76%	Trotz fehlender Zuckerwattensimulation: Prima Partyspiel mit Bastelansatz.
Tiger Woods PGA Tour 06	1-4	SPS	0	ja	1/06	-	84%	Der Golfmessias in HiRes. Da geht aber noch mehr.
Tiger Woods PGA Tour 08	1-4	SPS	0	ja	6/07	-	86%	Referenz-Golfspiel mit cleveren, frischen Updates.
Tiger Woods PGA Tour 10	1-4	SPS	0	ja	5/09	-	86%	Der Tiger ist noch immer hungrig – Golfen auf Top-Niveau!
Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	85%	Zwei Teile Putt-Putt, ein Teil Panorama.
Tiger Woods PGA Tour 14	1-24	SPS	0	ja	5/13	-	87%	Auch der neuste Tiger Woods hat wieder massig Spielspaß und 20 Originalplätze an Bord.
Tiger Woods PGA Tour 2007	1-2	SPS	0	ja	1/07	-	86%	Woods hat wie im echten Sport keine Konkurrenz. Wir warten auf Vijay Singh.
Tiger Woods: PGA Tour 11	1-24	SPS	0	ja	5/10	-	87%	Bewährte Golf-Qualität, verfeinert mit sinnvollen Neuerungen.
TimeShift	1-16	EGO	18	ja	1/08	ja	80%	Let's go back in time! Zeitreisen leicht gemacht!
Tischtennis	1-8	SPS	0	ja	5/06	ja	80%	Sportlich, schlank und schnell: Tischtennis in Reinform.
Titanfall (One)	6-12	EGO	18	ja	5/14	ja	82%	Nicht die angekündigte Revolution, aber sehr wohl der richtige Schritt in eine verheißungsvolle Zukunft.
TNA Impact	1-4	SPS	16	ja	7/08	-	71%	Vielversprechender Newcomer mit starkem Einstand!
Tom Clancy's EndWar	1-4	STG	16	ja	1/09	ja	85%	Magazin 1 an Leser 4.017: Neues Spielgefühl, nur auf Dauer zu reglementiert.

TITEL	SPIELER	GENRE	USK	LIVE	TEST IN	DIREKT-KAUF	WERTUNG	FAZIT
Tom Clancy's H.A.W.X	1-16	ACT	16	ja	3/09	ja	84%	Über den Wolken verfliegt Scheinpatriotismus - der Flugspaß bleibt.
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	1-4	ACT	16	ja	6/10	-	83%	Gute Fortsetzung, die aber zu früh kam. Ähnelt dem Vorgänger zu sehr.
Tomb Raider	1-8	ACT	18	ja	5/13	-	90%	Der Grundstein ist gelegt, jetzt müssen nur noch die überflüssigen Elemente über Bord geworfen werden.
Tomb Raider: Anniversary	1	ACT	16	-	1/08	ja	80%	Gutes Adventure zum absoluten Sparpreis!
Tomb Raider: Definitive Edition (One)	1-8	ACT	18	ja	3/14	ja	86%	Die Neuerungen im Vergleich zum Original halten sich in Grenzen, trotzdem ein sehr gutes Spiel.
Tomb Raider: Legend	1	ACT	16	-	4/06	ja	85%	Stark-simples Adventure plus Luxustexturen.
Tomb Raider: Underworld	1	ACT	12	-	1/09	ja	87%	Von wegen Unterwelt: Laras neuestes Abenteuer ist einfach himmlisch!
Tomb Raider: Underworld: Laras Schatten (Add-On)	1	ACT	12	-	3/09	ja	78%	Zwei Stunden Zusatzmaterial mit hohem Spoilergehalt.
Tony Hawk: RIDE	1-4	SPS	0	ja	1/10	-	73%	Kein Slam, aber auch kein sauber gestandener Trick. Eine cheesy Premiere.
Tony Hawk: SHRED	1-8	SPS	0	-	1/11	-	78%	Hier rollt der Spielspaß bequem die Rampe rauf.
Tony Hawk's American Wasteland	1-2	SPS	12	ja	1/06	-	82%	Guter Titel, der spielerisch und technisch mehr Potential hätte.
Tony Hawk's Project 8	1-2	SPS	12	ja	1/07	-	86%	Dank guter Grafik und „Nail the Trick"-Feature das erste echte NextGen-Tony.
Tony Hawk's Proving Ground	1-2	SPS	6	ja	1/08	-	80%	Der Birdman muss Federn lassen. Dennoch ein gewohnt gutes Hawk-Spiel.
Too Human	1-4	ACT	12	ja	6/08	ja	76%	Kämpfen, entwickeln, aufleveln - ist das „euer Ding", dann schlagt zu.
Top Spin 2	1-4	SPS	0	ja	3/06	-	86%	Ja, geht doch! Unterhaltsames Tennis für Anfänger und Profis.
Top Spin 3	1-4	SPS	0	ja	5/08	ja	87%	Top Spin hatte einen guten Ruf zu verlieren. Er wurde problemlos verteidigt.
Top Spin 4	1-4	SPS	0	ja	3/11	ja	87%	So sieht das aus, wenn ein Spiel mit viel Flair aufschlägt.
Toy Story 3: Das Videospiel	1-2	ACT	12	-	6/10	ja	79%	Definitiv eine der besseren Filmumsetzungen. Hut ab, Cowboy!
Transformers 3	1-10	ACT	12	ja	6/11	ja	58%	Läuft für Fans zwar noch zuverlässig, setzt aber deutlich Rost an.
Transformers: Die Rache	1-8	ACT	12	ja	6/09	ja	64%	Actionpurist, bei dem man dringend ein paar Roboterfreunde braucht.
Transformers: Kampf um Cybertron	1-10	ACT	12	ja	5/10	ja	79%	Fans, transformiert euch und fahrt zum nächsten Softwarehändler!
Transformers: The Dark Spark (One)	1-4	ACT	12	ja	9/14	ja	45%	Orientiert sich stark am Vorgänger und verliert dabei die eigene Identität. Die Bugs erledigen den Rest.
Transformers: The Game	1	ACT	12	-	6/07	ja	58%	Rampage mit Robotern statt Monstern und besserer Grafik.
Transformers: Untergang von Cybertron	1-16	ACT	12	ja	10/12	-	86%	Für echte Jünger Cybertrons der klarste Pflichtkauf seit vielen Jahren.
Trials Fusion	1-4	GSK	12	-	7/14	ja	84%	Die Steuerung ist schön präzise und das Gameplay macht süchtig. Ein paar Neuerungen wären schön.
Trivial Pursuit	1-4	SIM	0	-	3/09	ja	75%	Schicke, direkte Videospielumsetzung des Klassikers.
Tron Evolution	1-10	ACT	12	ja	2/11	ja	67%	Ist irgendwo bei Windows 98 anzusiedeln. Früher gut, heute ganz okay.
Tropico 3	1	SIM	12	-	5/10	ja	80%	Zigarre in den Mund und unmoralische Politik machen.
Tropico 4	1	SIM	12	-	1/12	-	78%	Zigarre auspacken, Rumflasche öffnen und sich direkt vor die Konsole lümmeln.
Tropico 5	1-2	STG	12	ja	1/15	ja	73%	Ein wunderbares Spiel, das die schlechte Grafik auf der Xbox 360 nicht verdient hat. Wir raten zum PC.
Turning Point: The Fall of Liberty	1-8	EGO	18	ja	4/08	-	42%	Wo ist ein ABC-Luftschutzbunker, wenn man ihn braucht?
Turok	1-16	EGO	18	ja	2/08	-	88%	Grafisch opulente Saurierjagd mit Megawummen im virtuellen Dschungel.
Two Worlds	1-8	RPG	12	ja	6/07	ja	80%	Fett ausstaffiertes Epos-Rollenspiel mit deutlichen PC-Wurzeln.
Two Worlds II	1-8	RPG	16	ja	7/10	-	92%	Riesig, fesselnd und an den richtigen Stellen verbessert. Top-RPG!
Two Worlds II GOTY Edition	1-8	RPG	16	ja	7/11	-	92%	Antaloor in vollem Umfang. Optimal, um lange Herbstabende einzuläuten.
uDraw	1	GSK	0	-	2/12	-	80%	Jeder Fernseher ist nur eine gut getarnte Staffelei.
UEFA Champions League 2007	1-16	SPS	0	ja	3/07	-	86%	Bietet genau das, was FIFA 07 vermissen ließ, plus den neuen Kartenmodus.
UEFA Euro 2008	1-10	SPS	0	ja	3/08	-	80%	Wer volles EM-Flair möchte, kommt trotz FIFA 08 um diesen Titel nicht herum.
UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness-System (k)	1-2	SPS	0	ja	6/11	ja	81%	Hier steckt Testosteron drin. Eines der besten Fitnessspiele auf der 360.
UFC Undisputed 2009	1-2	BEU	18	ja	5/09	ja	87%	So prügelt keine Konkurrenz: Kompromisslos gutes Beat 'em-Up, nicht nur für Fans.
UFC Undisputed 2010	1-2	BEU	18	ja	5/10	-	88%	Leichte Steigerung, daher immer noch top. Die UFC macht sich.
UFC Undisputed 3	1-2	BEU	18	ja	2/12	-	88%	Zurück auf der Bildfläche: Die Pause hat UFC 3 gut getan.
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	1-2	BEU	12	ja	1/12	-	87%	Bislang die beste Version der Comic-Kollabo.
Ultra Street Fighter IV	1-6	BEU	12	ja	9/14	ja	85%	Bietet keine großen Neuerungen, die dem Original gleichzusetzen wären, ist aber wieder ein Top-Prügler.
Under Defeat HD Deluxe Edition	1-2	ACT	12	-	3/13	-	76%	Retro-Gamer freuen sich auf ordentliche Arcade-Action mit gelungener Optik.
Universe at War: Angriffsziel Erde	1-4	STG	16	ja	3/08	-	81%	Gute Echtzeitstrategie, die Einsteiger aber deutlich überfordert.
Unreal Tournament III	1-16	EGO	16	ja	6/08	-	83%	Tonnenweise Waffen, neue Fahrzeuge und viel Multiplayer.
Vampire Rain	1-8	ACT	18	ja	5/07	-	53%	Technisch zu alt, inhaltlich langweilig. Der Online-Modus rettet etwas Spaß.
Vanquish	1	ACT	18	-	7/10	ja	83%	Futuristische High-Tech-Ballerorgie mit ganz viel Style!
Velvet Assassin	1	ACT	18	-	5/09	-	60%	Violette unterschreibt die bedingungslose Kapitulation. Schade.
Venetica	1	RPG	12	-	2/10	-	78%	Schlankes Action-Rollenspiel mit tödlichem Kickstart.
Viking: Battle for Asgard	1	ACT	18	-	4/08	-	79%	Besorgt euch einen Krug guten Met und metzelt euch durch nordische Mythen.
Vin Diesel: Wheelman	1	RSP	16	-	3/09	-	83%	Klasse Mischung aus Action und Raserei. Vin Diesel in Bestform!
Virtua Fighter 5	1-2	BEU	16	ja	1/08	ja	92%	Der Großmeister des Beat'em-Ups verteidigt seine Position. Auch online!
Virtua Tennis 2009	1-4	SPS	0	ja	4/09	ja	92%	Wie ein Heiligenschein schwebt die Becker-Faust über diesem Spiel.
Virtua Tennis 3	1-4	SPS	0	ja	3/07	-	92%	Tennis für Anfänger, Fortgeschrittene und... alle anderen! Klasse!
Virtua Tennis 4	1-4	SPS	0	ja	4/11	-	87%	Die leicht zugängliche Tennis-Alternative zum Simulations-Kollegen.
Viva Piñata	1	SIM	0	-	2/07	ja	84%	Lustig, originell und anspruchsvoll - eine originelle Midchung1
Viva Piñata: Chaos im Paradies	1-4	SIM	0	ja	7/08	ja	85%	Klassisches Update: Im Grunde wie gehabt, nur alles ein bisschen besser.
Viva Piñata: Party Animals	1-4	GSK	0	ja	1/08	ja	57%	Da helfen auch kein Wein, Weib und Gesang - diese „Party" ist ein Gähner.
Wall-E	1-4	ACV	6	ja	7/08	-	58%	Etwas seltsam abgeschmeckte Lizenzsoftware von der Stange.
Wanted: Weapons of Fate	1	ACT	18	-	4/09	-	70%	Kurz und monoton, nur für Fans der Vorlage einen Blick wert.
Warhammer 40.000: Space Marine	1-16	ACT	18	ja	7/11	-	75%	Grober Actrion-Krieghammer, den man gerne gen Orkschädel krachen lässt.
Warhammer: Battle March	1-4	STG	16	ja	6/08	-	81%	Packender Strategiehammer, nur etwas knifflig, was die Steuerung angeht.
Warriors Orochi	1-2	BEU	12	-	1/08	-	53%	Trotz zum Bersten gefüllter Waffenkammer eine blutleere Schlägerei.
Warriors Orochi 2	1-2	ACT	12	-	3/09	-	51%	Spiele, die die Welt nicht wirklich braucht...
Warriors Orochi 3 Ultimate	1-2	ACT	12	-	11/14	ja	65%	Der Ablauf der Schlachten bleibt stets gleich, was das Spiel auf Dauer leider etwas zu eintönig gestaltet.
Warriors: Legends of Troy	1-2	BEU	12	-	3/11	-	51%	Bei solchen Feinden wird aus Achilles keine Legende.
Wartech: Senko no Ronde	1-2	ACT	12	ja	4/07	-	65%	Overstyltes Mech-Gekloppe für Extrem-Otakus.
Watch Dogs	1-8	ACT	18	ja	7/14	ja	83%	Ein gelungener Paranoia-Trip, der aber noch reichlich Luft nach oben hat. Ruft nach einer Fortsetzung!
Way of the Samurai 3	1	ACT	16	-	3/10	ja	75%	Ein ganz besonderer Nischentitel, der sich selbst nicht so ernst nimmt.
Wet	1	ACT	18	-	7/09	-	80%	Tarantino ist ein gutes Vorbild. Rubi mischt das Spiel nach alter Schule auf.
Williams Pinball Classics	1-4	SIM	0	-	6/11	-	80%	Eine runde Sache im Flipper und der Konsole.
Winter Sports 2011: Go for Gold	1-4	SPS	0	ja	1/11	ja	77%	Mit kleinen Schritten Richtung Top-Platzierung. Langsam geht's bergauf!
Wo die wilden Kerle wohnen	1	JNR	12	-	2/10	ja	58%	Da wird Max lieber nochmal seine Mutter ärgern wollen.
Wolfenstein	1-12	EGO	18	ja	7/09	-	79%	Oldschool-Shooter mit exorbitantem Trash-Faktor. Unterhaltsam.
Wolfenstein: The New Order	1	EGO	18	-	7/14	ja	74%	Die berüchtigte Serie wagt einen Schritt nach vorne und mehrere nach hinten Richtung Oldschool.
Wolfenstein: The Old Blood (One)	1	EGO	18	-	7/15	ja	78%	Ein grundsolides Add-on zu einem fairen Preis. Nicht so beklemmend wie das Original, dafür mit Kult-Burg.
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	1-2	JNR	6	-	2/10	ja	67%	Ordentliches Lizenzhüpfdenkspiel mit kalorienreichem Flair.
World Championship Offroad Racing	1-8	RSP	6	ja	2/09	-	43%	Lauwarmes Rennspiel, das seine letzte Arcade-Ausfahrt verpasst hat.
World Championship Poker 2: All-In	1-6	SIM	0	ja	4/08	-	48%	Verjubelt den Anschaffungspreis lieber in einer gemütlichen Pokerrunde.
World of Tanks	1-30	ACT	12	ja	5/14	ja	86%	Auch ohne Echtgeld-Käufe macht's Spaß – nur keine falsche Scheu!
World of the Outlaws: Sprint Cars	1-8	RSP	0	ja	5/10	ja	51%	Uninspiriertes Schlammfahren im Kreis.
World Series of Poker 2008	1-4	SPS	0	-	2/08	-	80%	Ein Pokerspiel, das viel checkt und noch mehr raised.
World Snooker Championship 2007	1-2	SIM	0	ja	2/07	-	70%	Tja, es ist ein Billard-Spiel. Genau so, wie man sich eins vorstellt.
Worms Battlegrounds (One)	1-4	STG	6	ja	9/14	ja	72%	Einerseits macht es Spaß, andererseits ändert sich kaum etwas – mit Freunden nach wie vor eine Gaudi.
WRC 2: FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/11	--	72%	Verpasst die Chance, sich weiter vorn im Feld zu platzieren.
WRC 3: World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	12/12	-	84%	Abwechslungseiche Kurse & ein hervorragend-realistisches Fahrgefühl bürgen für Top-Rallye-Spaß.
WRC FIA World Rally Championship	1-16	RSP	0	ja	7/10	ja	70%	Hat sich noch qualifiziert und rollt irgendwo im Mittelfeld ins Ziel.
WWE '12	1-10	SPS	16	ja	1/12	-	85%	Starker Wrestling-Baukasten, der langsam graue Haare bekommt.
WWE 2K15 (One)	1-6	SPS	16	ja	3/15	ja	78%	Tolle Technik und Kämpfe täuschen nicht über die fehlenden Optionen und Gameplayschwächen hinweg.
WWE All Stars	1-4	BEU	16	ja	4/11	ja	73%	Muskelumfang vergrößert, Inhalt nimmt ab: Das etwas andere Wrestling-Game.
WWE Smackdown vs. Raw 2007	1-6	SPS	16	ja	1/07	-	92%	Sound okay, Grafik okay, Spielspaß 1a, Wrestling, Olé!
WWE Smackdown vs. Raw 2008	1-4	SPS	16	ja	1/08	-	80%	Motivierende Generalüberholung im Ring, auch dank ECW-Hardcore-Update.
WWE Smackdown vs. Raw 2009	1-4	SPS	16	ja	1/09	-	83%	Konsequent verbessert. Besonders mit mehreren Spielern durchschlagkräftig.
WWE Smackdown vs. Raw 2010	1-4	SPS	16	ja	7/09	-	84%	Dank motivierender Spielmodi ein Schritt in Richtung Meisterschaftsgürtel.
WWE Smackdown vs. Raw 2011	1-12	SPS	16	ja	1/11	-	85%	Nicht das beste SDvsR aller Zeiten, aber das beste SDvsR seit langem!
WWE: Legends of Wrestlemania	1-4	SPS	12	ja	3/09	ja	78%	Alte Klassiker im neuen Gewand. Für Fans ein Traum, Brother!
X-Blades	1	ACT	12	-	3/09	-	65%	Erst Hoffnung, dann Ernüchterung: Hinter der Fassade bröckelt die Substanz.
XCOM: Enemy Unknown	1-2	STG	0	ja	12/12	-	91%	Strategie von einem anderen Stern: Firaxis holt sich den Konsolen-Taktikthron.
XCOM: Enemy Within	1-2	STG	16	ja	1/14	ja	91%	Ihr werdet es lieben, XCOM zu hassen! Trotz technischer Aussetzer ein fantastisches Strategie-Game.
X-Factor	1-4	GSK	0	-	1/11	-	55%	Karaoke-Spaß von A bis C, aber nicht bis X.
X-Men: Destiny	1	ACT	16	-	7/11	-	64%	Die Technik fliegt auf die Schnauze und reißt die geniale Spielidee fast mit.
X-Men: The Official Game	1-4	ACT	12	ja	5/06	-	80%	Eingängiges Prügel-dich-durch, nicht nur für Fans.
Yaiba: Ninja Gaiden Z	1	ACT	18	-	5/14	ja	79%	Mehr Tiefgang und Politur und Yaiba hätte uns vielleicht richtig begeistert. So ist es "nur" krass & gut.
Yoostar 2	1-2	GSK	12		4/11	-	59%	Da kann man sich besser in der Schauspielschule einschreiben.
YooStar on MTV *	1-2	GSK	n.n.b.	-	2/12	-	58%	Kuriose Sehenswürdigkeit, die man aber nur einmal sehen muss.
Young Justice: Legacy	1-3	ACT	12	ja	3/14	ja	41%	Dahingeschluderter Actiontitel, der weder den Comics noch der Serie gerecht wird.
Your Shape: Fitness Evolved (k)	1-4	SPS	0	-	1/11	ja	84%	Ihr kommt in Form: Tanz- und Fitnessspiele sind Kinects beste Freunde.
Your Shape: Fitness Evolved 2012 (k)	1-4	GSK	0	-	1/12	-	84%	Your Shape 2012 geizt weder mit Farbe noch mit Flair: Hier geht's nach Bollywood.
You're In The Movies	1-4	GSK	0	-	2/09	-	76%	Wie ein Gang ins Kino: Mit Freunden ist der Spaß garantiert.
Zoids Assault *	1	STG	n.n.b.	-	7/08	-	56%	Zu kurze und zu simple Roboter-Taktik, um den Import zu rechtfertigen.
Zone of the Enders: HD Collection	1-2	ACT	18	-	1/13	-	75%	Unverzeihliche technische Schnitzer nerven bei den im Grunde mächtig coolen HD-Remakes.
Zumba Fitness: Join the Party (k)	1-8	GSK	0	-	2/11	-	60%	Für hüftsteife Menschen eine echte Tortur, für Tänzer der Himmel.
Zumba Fitness: Rush (k)	1-2	GSK	0	-	3/12	-	73%	Tanzend fitter werden: Groovt besser als der Vorgänger

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24



Jetzt auch im Windows Store

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC und Mobile.

Über 20.000 Videos in der Datenbank.

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Top! Weiter so und danke!«

»Mein eigenes Spiele-fernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent auf-bereitet.«

Downloaden im Windows Store

Erhältlich im App Store

Google play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

VORSCHAU

Auf diese Themen dürft ihr euch in der nächsten Ausgabe freuen!

VORSCHAU



Wir fliegen ab in die USA und nehmen dort an dem wahrscheinlich **fettesten *Doom*-Event** in der Geschichte von Mars, Hölle, Imps, Hell Knights, Teleportern und explodierenden Fässern teil. BFG!

TEST



Um knapp zwei Wochen hat sich *Just Cause* um unseren Redaktionsschluss herumgekämpft, dafür geht im nächsten Heft so richtig **die Party ab!**

TEST



Lego Dimensions fanden wir sauteuer – aber als Spiel & Idee gar nicht schlecht! Mal schauen, was die **Avengers** können.

TEST



Beim letzten Test-Spiel der *REO*-Vorabversion stellte der Autor dieser Zeilen fest: **er muss mehr üben!** Bekommen wir hin!

TEST



Wenn euch ein Spiel bereits im Titel höflich zum **Siegen** auffordert, kann das Ding doch nur gut werden, oder?

Die nächste Ausgabe erscheint am 3. Februar 2016

IMPRESSUM

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: xbg.leserbriefe@computec.de
www.computec.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Benjamin Kegel, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Sascha Lohmüller, David Mola, Matti Sandqvist, Felix Schütz
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Monika Jäger

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.videogameszone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Florian Stangl
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, David Martin, Maik Kock, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
René Behme,
Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152;
rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-258;
bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller: Tel: +49 911 2872-251;
anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel: +49 911 2872-252;
judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 40 468567-0; Fax: +49 40 468567-39
E-Mail: info@stroeerdigitalmedia.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Mediadaten unter www.computec.de

Abonnement – http://shop.xbg-games.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Leserservice Computec
20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 6 Ausgaben:
Inland: € 22,50 / Österreich: € 28,50 / Ausland: € 29,50
Verkaufte Auflage: 14.600 Exemplare (Verlagsangabe)

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in XBG Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

XBG GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

XBG Games begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. XBG Games ist jetzt immer dabei.



Available on the App Store · Google play · amazon apps Available on kindle fire

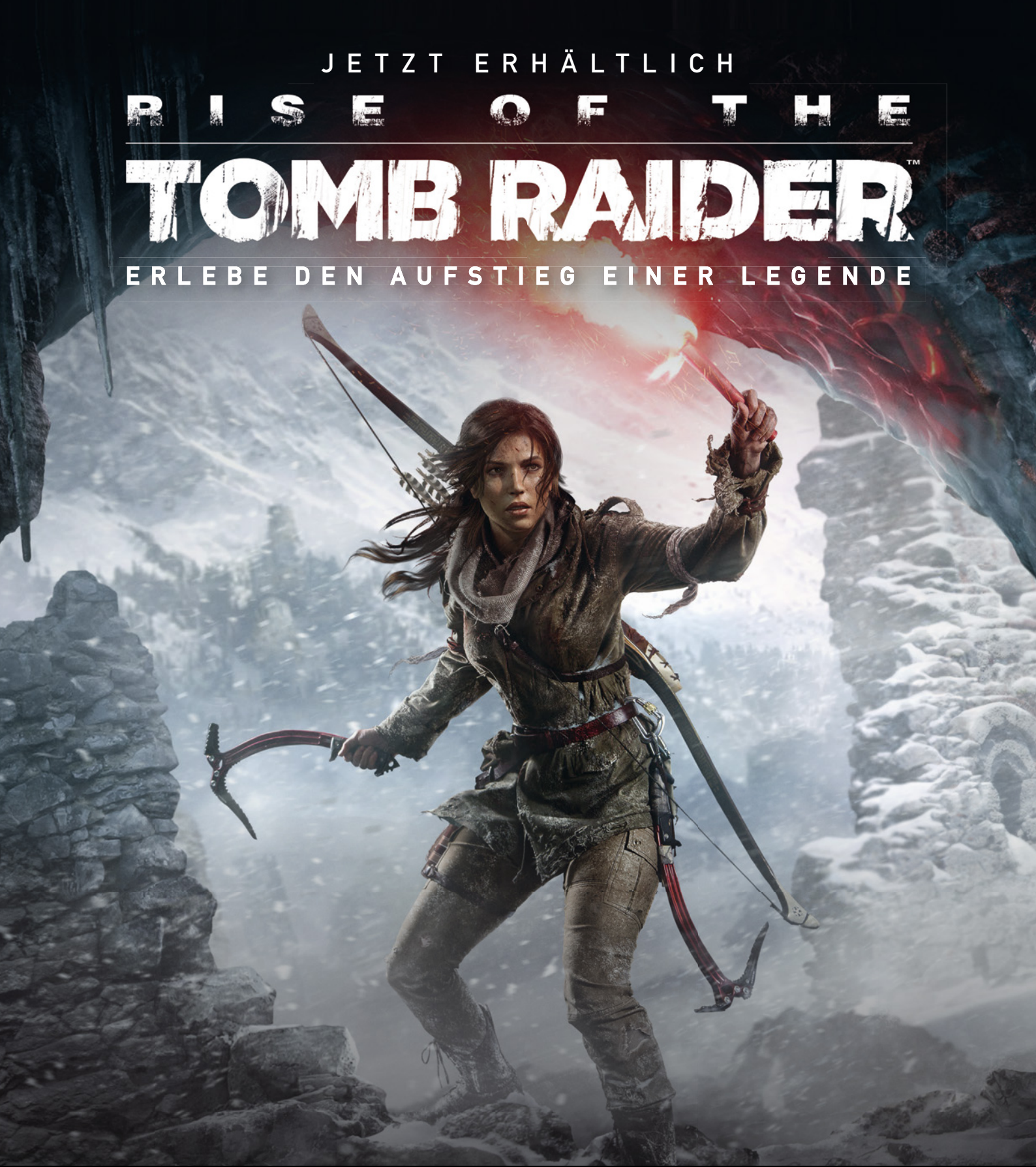
1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „XBG Games" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der XBG Games gibt's auf shop.xbg-games.de.
XBG Games und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA



XBOX EXKLUSIV | WINTER 2015

XBOX


RISE OF THE
TOMB RAIDER
XBG ONE GAMES
XBOX ONE


XBOX ONE
XBG ONE GAMES
RISE OF THE
TOMB RAIDER